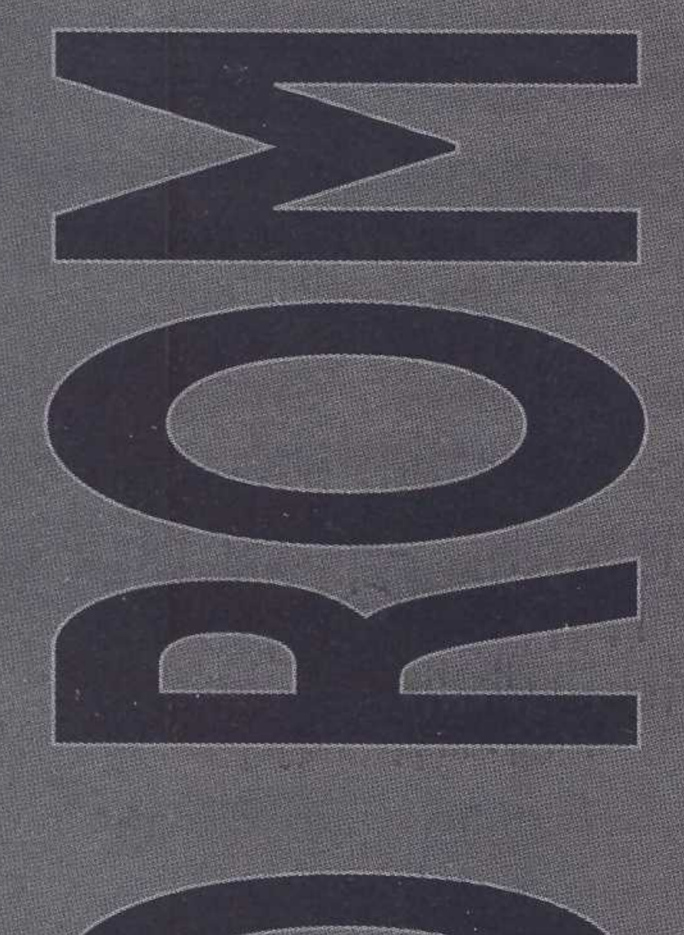
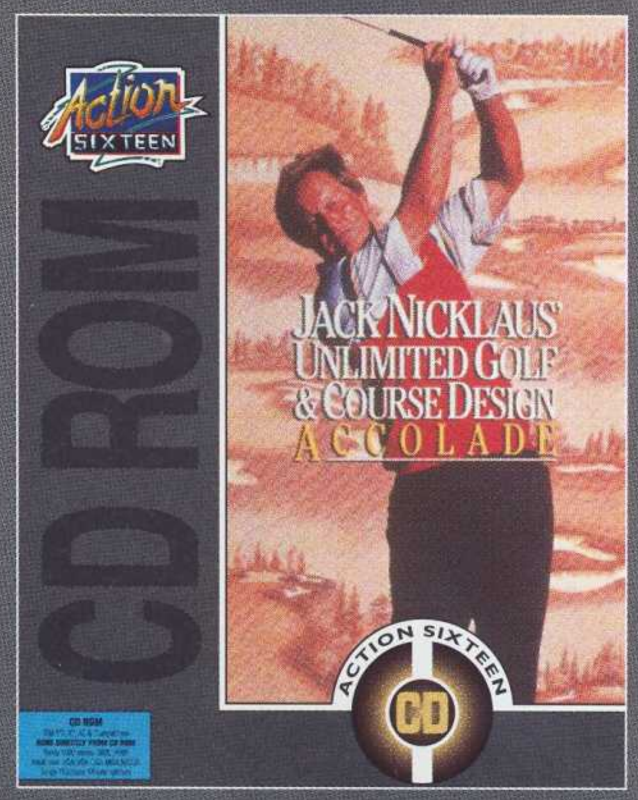


Alles über Computer- und Videospiele
ASM
Das Spaß-Magazin
ISSN 0933-1867
Nr. 8 August 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
4 399110 307502
Wing Commander Armada:
MEHR GRAFIK – MEHR ACTION!
3 GROSSE GEWINN-SPIELE
Schwerpunkt-Thema:
GOLF
JACK NICKLAUS
für PC, SNES, Mega Drive, Game Boy, CD-ROM…
CD-ROM
Das Neueste auf 11 Seiten!
Episches Rollenspiel ohne Schwellenangst:
DAS SCHWARZE AUGE 2 - STERNENSCHWEIF
Hollywood-Comedy mit Stars, Sex und Software-Kick
Beverly Hillbillies
Tempest 2000 · Bundesliga Manager Hattrick · Rüsselsheim
Whale's Voyage 2 · Bioforge · Aegis · Simon 2 · Kyrandia 3
RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT
Wir verraten den Schluß!
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN
Nr. 8 August 1994

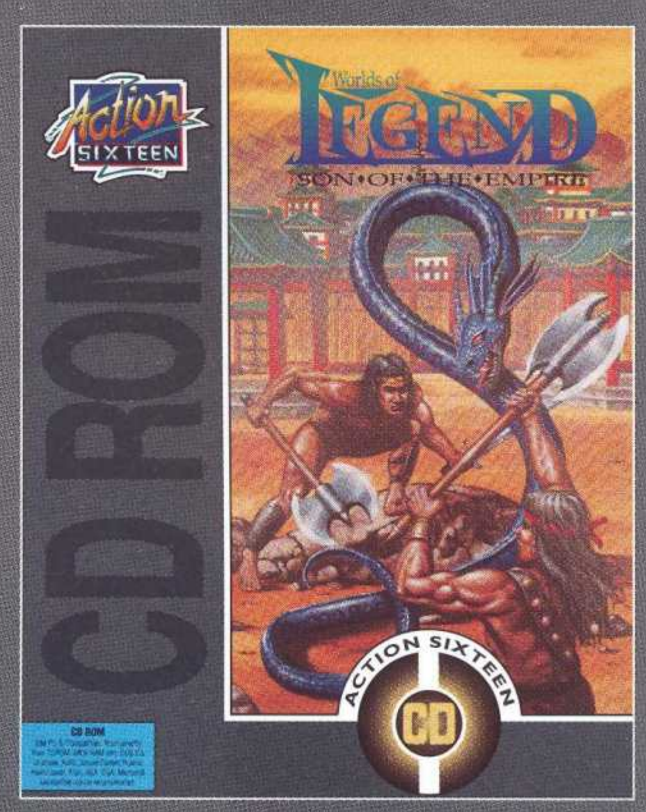


CD ROM IBM PC





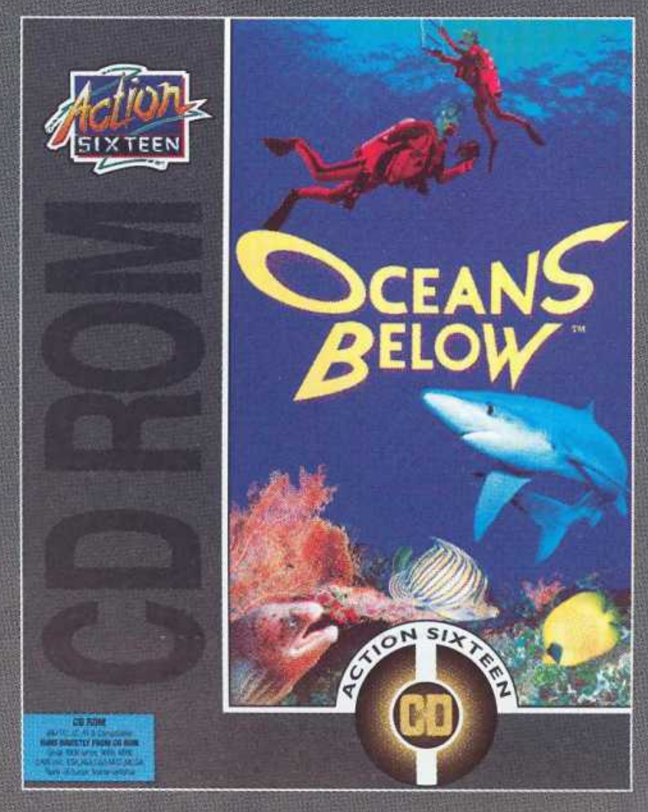
JACK NICKLAUS' GOLF - CD, PC & AMIGA



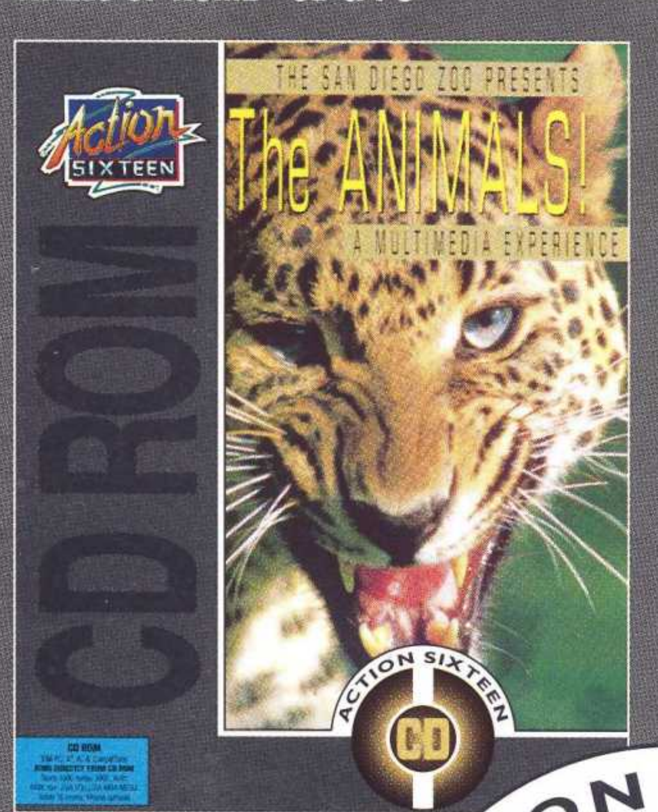
WORLDS OF LEGEND - CD, PC & AMIGA



WALLS OF ROME - CD & PC



OCEANS BELOW - CD ONLY



THE ANIMALS - CD ONLY



SPACE SHUTTLE - CD ONLY

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ


Heimdall 2
CORE
DESIGN LIMITED
CORE DESIGN LIMITED 55 ASHBOURNE ROAD DERBY DE22 3FS
PACIFIC
★STRIKE★ ™

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Heimdall II
© Core Design

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Ishar III
© Electronics Arts

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Pacific Strike
© Electronic Arts

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Das schwarze Auge II
© Virgin

Wie im richtigen Leben?

Das Schwierige bei einer Zeitschrift liegt nicht, wie Ihr wahrscheinlich glaubt, in der Silbe "schrift". Das Schreiben haben wir ja irgendwie gelernt, und auch mit Widrigkeiten des Redakteurslebens wie Montagen und Redaktionsschlüssen lernt man fertigzuwerden. Nein, das wirkliche Problem liegt in der Silbe "Zeit" – oder mit anderen Worten: darin, daß Ihr Leser immer schlauer seid als wir.

Nehmen wir zum Beispiel Commodore, denn die ASM hat sich ja seit dem allerersten Heft auch immer wieder mit Spielen beschäftigt, die auf Rechnern dieser Marke laufen. Die internationale Mutterfirma mit Sitz auf den Bahamas ist liquidiert, die Produktion von Geräten eingestellt worden. Auch einige nationale Vertretungen haben bereits diese schnöde Welt verlassen. Jetzt, wenn Ihr dieses Heft in der Hand haltet, wißt Ihr wahrscheinlich bereits, was aus der ruhmreichen Amiga-Szene geworden ist, ob tatsächlich der koreanische Riese Samsung sie unter seine Fittiche genommen hat oder ob Acer oder gar Sony die Commodore-Welt wie einen Kuchen zerteilt und sich die sahnigsten Stückchen herausgelöst haben. Wenn ich diese Zeilen schreibe, ist es gerade Mitte Juni, und nix Genaues weiß man nicht: aufgelöst, abgelöst, XY ungelöst...



Ob die ganze Sache wohl friedlich über die Bühne gehen wird? Ob die Computer bei all den schwierigen Verhandlungen und unklaren Zukunftsaussichten stillhalten werden? Oder gibt es einen Aufstand der Rechner, ein gewaltsames Aufeinanderprallen der Systeme, die einander noch nie so richtig wohlgesonnen waren?

PCs und Amigas etwa hat man bislang nie zu mehr als einem zähneknirschenden Nebeneinander bewegen können. Als es noch darum ging, gemeinsam die Atari-Computer auszurotten, ja... – aber jetzt? Obwohl: Auch die übriggebliebenen Ataris könnten noch einmal aufstehen und blutige Rache an ihren Unterdrückern nehmen.

Was, wenn die PCs jetzt ihre Chance nutzen und die ganze Amiga-Brut in ihrer schwächsten Stunde erledigen wollten? Die Amigas, von denen viele nicht einmal an eine schwache Stunde glauben, könnten dann in den Untergrund gehen und einen Guerillakampf in den Datenfernübertragungsnetzen beginnen. Dreieinhalbzoll- (oh Verzeihung! Ich meinte natürlich Neun-Zentimeter-) Disketten flögen hin und her, Matrixdrucker verbreiteten nur noch kriegerische Parolen, spezielle Kampfviren fielen über bislang brave Systeme her, und der friedliche Datenaustausch würde bis auf weiteres eingefroren.

Na ja, also, ich fahre jetzt jedenfalls erst mal ein bißchen spazieren, um die Sommersonne auszunutzen und noch ein bißchen frische Luft zu genießen, bevor sie vielleicht mit den unheilvollen Rauchschwaden brennender Computer erfüllt ist.

Gewohnheitsmäßig schalte ich das Autoradio ein. "Wir unterbrechen unser Programm für eine Sondermeldung. Aus bisher ungeklärter Ursache scheinen die privaten PC-Systeme im ganzen Land von einem flächendeckenden Defekt befallen zu sein. Wie berichtet wird, zeigen alle Bildschirme Aufforderungen zum bewaffneten Kampf. An verschiedenen Orten wurde bereits beobachtet, daß PCs mit Grafikkarten auf unbeteiligte Zivilisten geworfen haben sollen..."

Es scheint loszugehen. Da ich ohnehin schon im Wagen sitze, werde ich mich jetzt möglichst fix davonmachen – dorthin, wo es keine Computer gibt. Aber... – wo soll das sein?

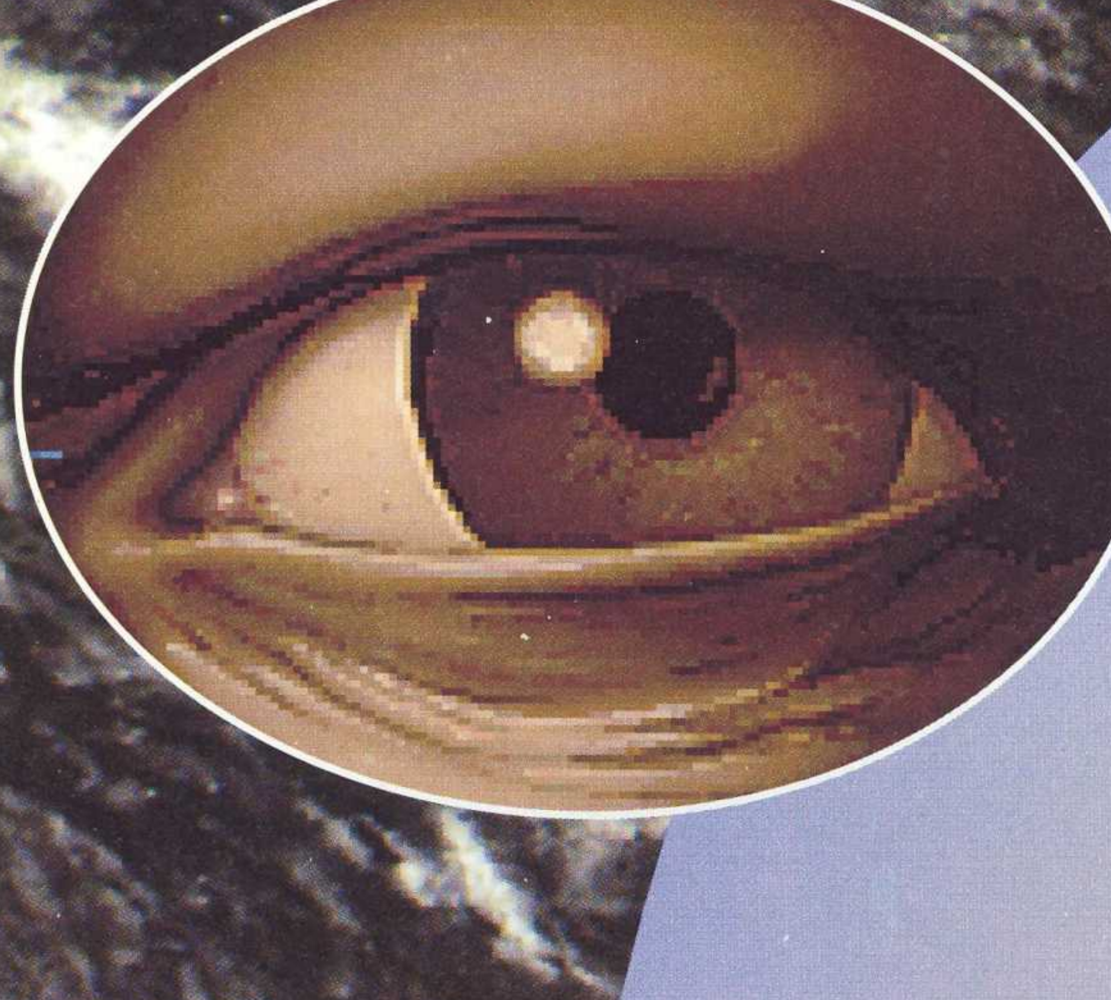
Aus dem (noch) schönen Nordhessen grüßt Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



Rollenspiel vom Feinsten: Das Schwarze Auge – Sternenschweif • 16 •



INHALT

HIGHLIGHTS ab Seite 16

Star Trek: Next Generation 20
Beverly Hillbillies 26

Highlight des Monats:
Das Schwarze Auge – Sternenschweif 16

REVIEW ab Seite 30

Bundesliga Manager Hattrick 32
Eagle Eye Mysteries 54
Equinox 38
Eternal Champions 38
Flying Fingers 58
Hyper V-Ball 52
McDonalds Treasure Island 31
NBA Showdown 39
Plok 51
Pop'n Twinbee 52
Power Strike II 55
Rüsselsheim 34
Skyblazer 51
Sprachkurs Französisch 58
Sub Terrania 35
Super Methane Bros 39
Tempest 2000 36
Tubular World 56
Ultimate Soccer 57
Wario Land 33
Wild West 56
Wing Commander Armada 28

Blickpunkt

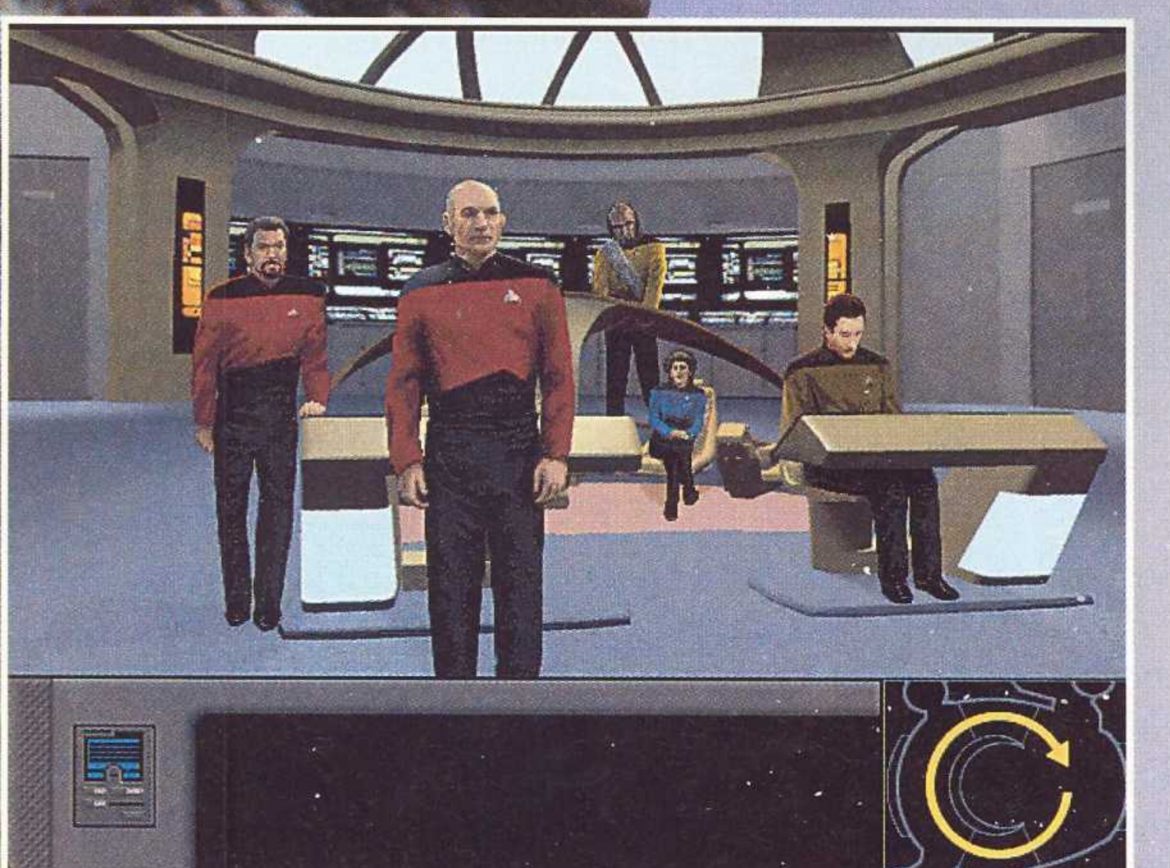
Golf Special 94

CD-ROM ab Seite 82

Aegis 86
Anstoß – World Cup Edition 88
Burning Steel 2 88
CD-ROMix 89
CD32 bunt gemischt 90
Cyberwar 87
Diggers 89
John Madden Football 92
Jurassic Park 92
PC-CD-ROM bunt gemischt 82
Red Hell 85

COMING SOON ab Seite 118

Aliens vs. Predator 123
Bioforge 124
Carribean Disaster 119
Hattrick 121
Inherit the Earth 123
Infogrames-News 125
Kyrandia III 120
Simon the Sorcerer II 120
The Jungle Book 119
The Hidden Below 122
The Incredible Hulk 122
Urban Strike 121



Neue Welten in fernen Galaxien: Star Trek – The Next Generation • 20 •

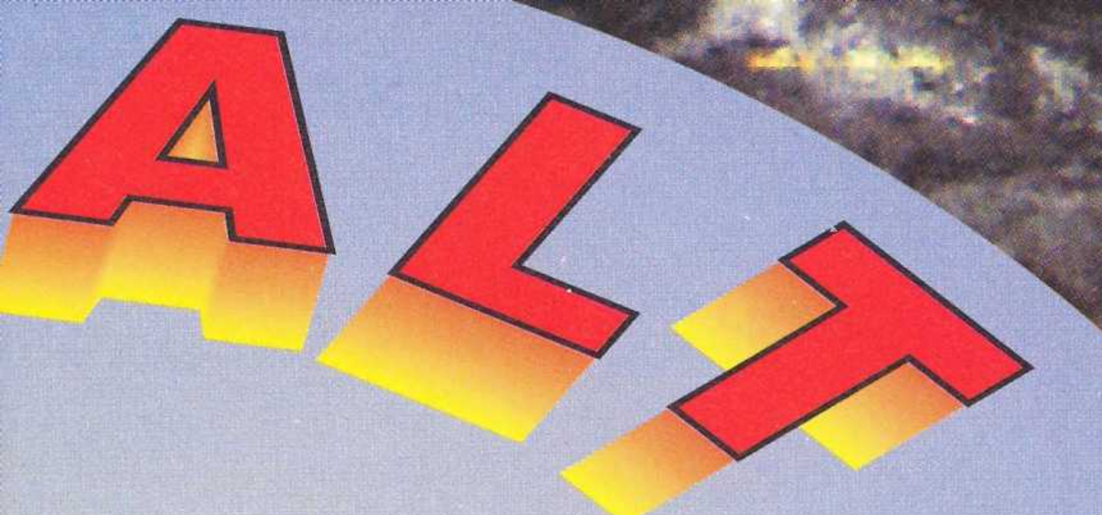
COMPETITION

Microprose 93
Nesquik 111
Star Trek 37



Wer wird denn gleich in die Luft gehen: Wing Commander Armada tut es • 28 •

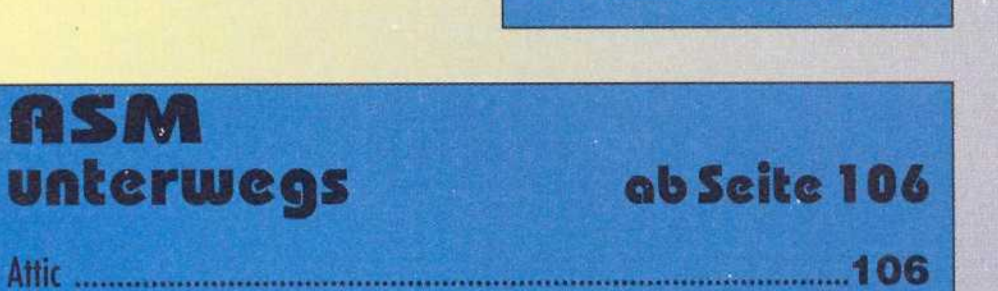




RUBRIKEN

Editorial 5
News 8
Feedback 40
Angelesen 50
Secret Service 59
Poster:
Reunion 67/70
Heimdall 2 .... 68/69
Hint Hunt 77
ASM-Bazar 66, 71, 78-80
Hardware 81
Mogelmodule
Augenschmaus 98
Ohren-Power 100
Marktplatz 102
Inserentenverzeichnis 103
Kleinanzeigen 104
Hand & Kopf 116
Hitline 126
Checkpoint 128
Hier erfährst Du alles über unser Wertungssystem
Gesammelte Werke 129
Impressum 130
Vorschau 131
Wer ist wo? 132

REPLAY
ab Seite 112



Attic 106
Cryo 108
Nesquik 110

Einlochen mit und ohne Handicaps: Golf-Programme im Überblick •94•



Erste Eindrücke: Whale's Voyage 2 •118•





Ausflug ins "Ländle": Attic •106•

Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 59

INHALT



Käpt'n Kirk spricht deutsch!



Interplays Star-Trek-Spiel **Judgment Rites** ist jetzt in einer komplett eingedeutschten Version bei **Bomico** erschienen. Texte und Menüsteuerung sind damit auch für Star-Trek-Fans verständlich, die nicht der englischen Sprache mächtig sind. Das Spiel kostet in der Diskettenversion (PC) **129,95 DM**.

Jaguar im Tank?

Am 3.5.94 wurde es in San Jose/USA bekanntgegeben: Titel, die für das Atari-Jaguar-System entwickelt werden, sollen in Zukunft auch auf dem PC zu finden sein. Allerdings in genau der gleichen Form, denn die Firma Sigma Design – bekannt durch das dort entwickelte MPEG-Verfahren – wird eine Steckkarte herausbringen, die in Lizenz die Jaguar-Hardware von Atari enthält. Man erhofft sich so eine Verbreitung der Jaguar-Technologie ohne das Grundgerät auf über 10 Mio. Haushalte, die bereits über einen PC verfügen. Voraussetzung ist allerdings ein Multimedia-PC Level 2, also einer mit Double-Spin-CD-ROM-Laufwerk und 16-Bit-Sound-Karte. Der Preis soll nach inoffiziellen Angaben 249 $ betragen.

Bisher sind für den Jaguar gerade mal fünf Titel erschienen, zwei neue sollen jetzt kommen: Brutal Sports Football (eine Umsetzung) und Flashback (ebenfalls eine Konvertierung). Der Vizepräsident und Chefingenieur von Sigma Design, Julian Nguyin, erhofft sich durch die Kooperation mehr: "Durch die Zusammenlegung von Sigmas MPEG-Technologie mit Ataris 3D-Animationsfähigkeit wird es uns gelingen, die beste Videospieltechnologie und besten Softwaretitel in die Desktops des Anwenders zu bringen."
Optimistische Zukunftsblicke sind allerdings bei der augenblicklichen Situation des Jaguar mehr als gewagt. Wir werden aber auf jeden Fall in dieser Angelegenheit am Ball bleiben.

Music was my first love

Wer Spaß am Musizieren hat und dazu den PC einsetzen will, der wird sich über die CD **Music Wizard Pro** freuen. Die von der Firma **Sharecare** herausgebrachte CD enthält ein interaktives Soundprogramm, mit dem man bekannte Songs von bekannten Songwritern, Sängern und Gruppen nicht nur einfach nachspielen, sondern auch arrangieren kann. Wir werden die CD in einer der nächsten ASM-Ausgaben näher vorstellen, wer schon vorab mehr wissen möchte, sollte sich an die Firma Sharecare, Hängebank 7, 45307 Essen, Tel.: 0201/594019, wenden.



▲ *Eine neue Musikscheibe!*

ASM per DFÜ

Ab sofort ist die ASM-Redaktion auch über die Computernetze erreichbar. Ihr könnt Fragen zu Spielen oder zum Heft schicken, Ihr könnt uns Anregungen oder Kritik übermitteln. Geantwortet wird via E-Mail, aufgrund des hohen Zeitaufwandes antworten wir hier nicht per "Sackpost". Unsere E-Mail-Adresse ist **ASM@INSIDER.SUB.DE** für das **Z-Netz. "FIDOler"** nutzen die Adresse **ASM @ 2:2461/158.999**.
Eine Bitte: Gefragt sind Eure Meinung, Eure konstruktive Kritik und Eure Fragen zu Spielen. Müll-Mails, die nur den Zweck haben, Frust abzulassen, sind in den Netzen weder erwünscht noch nützlich – sie werden auch nicht beantwortet.

Electronic Arts geht aufs Eis



▲ *Haben starke Jungens auf dem Eis: Electronic Arts*

Electronic Arts verstärkt sein Engagement im Sport: **EA Sports**, so der Name einer Sonderabteilung von Electronic Arts, sponsort den britischen Eishockey-Verein **Oxford City Stars**. Die Mannschaft war Meister der ersten Division in der Saison 1990/91 und spielt auch jetzt in den oberen Rängen mit. EA Sports ist das Label für überragende Sportspiele aus dem Hause Electronic Arts, darunter Renner wie NHL Hockey 94, Madden NFL '94, PGA European Tour, NBA Showdown und FIFA International Soccer. Wünschen wir beiden immer beste Ergebnisse – so oder so...

Schädelspalter

Schon mal ein Rollenspiel live erlebt? Falls nicht, dann habt Ihr bald Gelegenheit dazu: Vom **02.08.94 bis 10.08.94** veranstaltet die **"Kehler Horde"** ein **Live-Rollenspiel** im Schwarzwald, nahe der Stadt Lahr. Geboten werden neben einer geheimnisumwitterten Gegend – weitab von der Zivilisation – noch eine richtige Burg (Burgruine Hohengeroldseck), ein mittelalterlicher Marktplatz, ein Theater, ein Juggerturnier und viele Überraschungen. Gespielt wird nach Real-Fantasy-Regeln, das bedeutet: keine Punkteverteilung mehr wie bei den alten Live-Rollenspielen, dafür aber mehr Realität und Spaß.

Wer unseren Space-Rat-Zeichner **Mathias Neumann** mal näher kennenlernen will, kann das übrigens bei dieser Gelegenheit tun, er spielt den **Markgrafen Rottah Vadahn**, der die Spieler zur "Entfluchtung" seines Landes einlädt. Die komplette Woche mit Übernachtung im rustikalen Hause (was immer auch das bedeuten mag) kostet 340 DM, ein Wochenende im Zelt 90 DM. Nähere Informationen gibt es bei **Pascal Schmidt, Unterer Hofanger 17, 87600 Kaufbeuren, Tel.: 08341/16438.**

Grüße nach Entenhausen



Einen runden Geburtstag feiert wohl der Welt berühmteste Ente dieser Tage: **Donald Duck wird 60.** Der Oldie unter den Trickfilmfiguren ist heute noch genauso spritzig und witzig (und cholerisch) wie zu seiner Entstehungszeit. Außerdem hat er mit dem Donaldismus wohl eine einzigartige Bewegung ins Leben gerufen, die sogar über eine eigene Kunst- und Stilrichtung verfügt.

Die ASM-Redaktion bedankt sich für die vielen spaßigen Abenteuer und wünscht dem Jubilar noch mal 60 Jahre (oder mehr...)

Radio gaga

Wer auf seine tägliche Ration Nachrichten oder die im "Superwahljahr '94" vermehrt auftauchenden Schwachsinns-Wahlspots auch bei der Büroarbeit nicht verzichten will, der braucht zumindest ein Radio. Allerdings können auch die Sommerhits '94 die Arbeit erleichtern, ein weiterer Grund, um sich eine "Quäke" anzuschaffen. Von **Aztech** gibt es jetzt neu die ultimative Lösung: Das Stereo-Radio als PC-Steckkarte, die **Sound-Galaxy-FM-Stereo-Radio-Karte** für den 8-Bit-Steckplatz. Angeschlossen wird eine normale Antenne (oder das Kabel zur Hausantenne), schon gibt es den Lieblingssender auf UKW. Die Sender werden durch ein Programm eingestellt, zusätzlich gibt es Start- und Endeprogrammierung, Einstellungen von Alarm-, Schlummer- und Schlaffunktionen. Direkte Senderwahl durch Eingabe der Frequenz ist auch möglich. Genutzt werden kann die Software unter DOS oder Windows. Wann die Karte nach Deutschland kommt, ist noch nicht bekannt, ebensowenig der Preis. Wir werden aber auf jeden Fall die Augen und Ohren offenhalten. Na denn:

C:>CD MUSIKANTENSTADL
C:>DEL *.*
C:>PLAY ROCK'N'ROLL

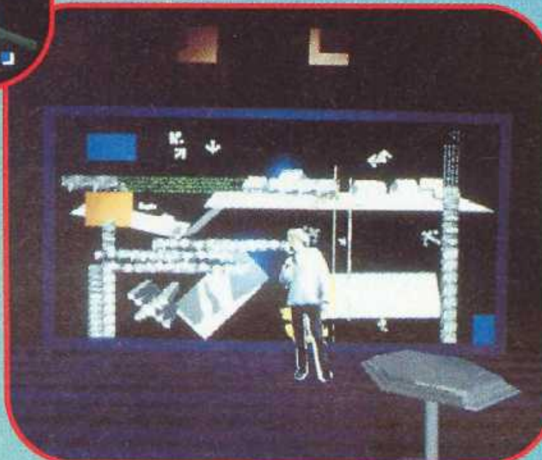
Virtual Television

Was auf der Dokumenta erfolgreich beendet wurde, wird dieses Jahr noch größer und noch stattlicher kommen: Piazza virtuale: Service Area a.i. nennt sich das virtuelle Fernsehstudio, das auf der Kasseler Kunstausstellung für Furore gesorgt hat.
Was ist Piazza Virtuale: Service Area i.a.?



▲ *Piazza virtuale: Service Area a.i. nennt sich interaktives Fernsehen...*

Hier muß man sich einen virtuellen Raum vorstellen, in dem man sich auf wirkliche, reale Art miteinander unterhalten kann, aber auch auf multimediale Art miteinander kommuniziert. Es können sich mehrere hundert Leute gleichzeitig in diesem Raum aufhalten, sie sprechen miteinander, sie tauschen Daten und Bilder aus, sie können sich sogar Filme zuschicken. Jeder User, der das virtuelle Haus betritt, ergreift ein wenig Besitz davon und gestaltet es so, wie er es möchte.
Man braucht für einen Kontakt eigentlich nur eine Telefonleitung, ob normal oder ISDN, oder einen Zugang zum Internet. Erreichbar ist Service Area a.i. mit Telefon, Fax (Fax-Software), Modem, mit dem PC, Amiga, Atari oder sonstigen Rechnertypen. An Software benötigt man ein Front-End, die Visualisierungs- und Navigations-Software, diese Programme kann man sich kostenlos von der Ponton-Mailbox downloaden, über das Internet erreichen oder sich das "World Media Interactive"-CD-ROM besorgen.
Filme werden auf eine besondere Art übertragen: Man benötigt das AVIS ("Asynchronous Video Interface System"), eine von Proton entwickelte Video-Digitizerkarte. AVIS benötigt außerdem mindestens ein V.32bis-Modem (14400 bps) mit V.42-Protokoll für die Übertragung von Schwarzweißbildern per Telefonleitung. AVIS ist für alle Rechner mit serieller Schnittstelle gedacht,



▲ *...inklusive interaktiver Kommunikation*

die Software für PC, Amiga, Atari und Mac kann als Freeware bei Ponton bestellt werden, Front-Ends für X-Windows und SGI-Maschinen ist in Vorbereitung. Die Digitizer-Karte kostet 190 DM und wird mit Hardware und Software ausgeliefert.
Auf der Ars electronica, der Ausstellung für Computer-Kunst, wird die Service Area a.i. ebenfalls präsent sein. Dazu wird im sogenannten Brucknerhaus das dreidimensionale Abbild der Service Area a.i. projiziert, Besucher können sich mittels Stereobrillen bewegen, Sensormatten registrieren die Position jedes Besuchers, so daß der Computer darauf reagieren kann.
Service Area a.i. ist ab Juni online und rund um die Uhr erreichbar, das System soll für unbestimmte Zeit online bleiben.



▲ *Hoher technischer Aufwand für das virtuelle Haus*

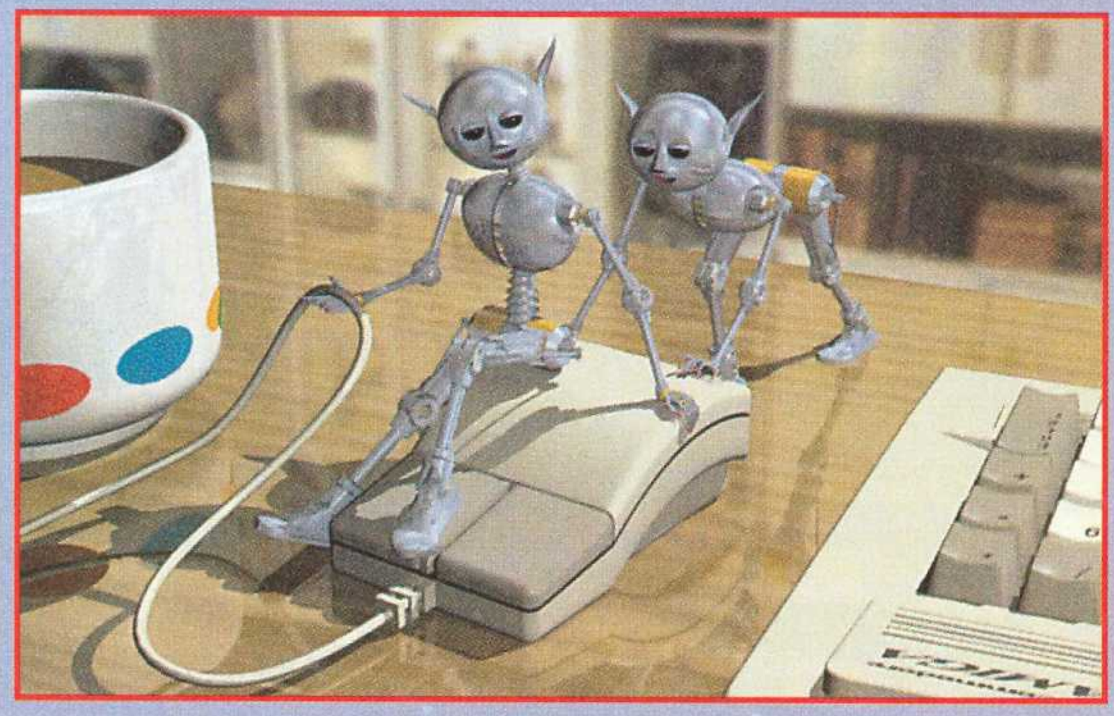


Computer-Kids machen Urlaub

Verbatim – bekannt durch Speichermedien aller Art – macht sich stark für Kinder. Aus Anlaß des **25jährigen Bestehens** veranstaltet Verbatim Computer-Camps, in denen interessierte 12–14 Jahre alte SchülerInnen weg vom "Spielemedium Computer" hin zum "seriösen Umgang" geführt werden sollen. Das Wichtigste ist: Diese Computer-Camps sind kostenlos. Die Aktion startet weltweit, in Deutschland wird das Landschulheim Schloß Buldern bei Münster in ein Computer-Camp umgewandelt. Die Teilnehmer stehen fest: 60 förderungswürdige Kinder aus Frankfurt/Main werden Kurse, Programmentwicklung und Softwaredemonstrationen kennenlernen, in ihrer Freizeit aber auch schwimmen, Baseball spielen und Fahrrad fahren sowie Grillfeste veranstalten. Wir können uns der Meinung über Computerspiele zwar nicht ganz anschließen, finden die Aktion selbst aber hervorragend. Glückwunsch zum 25sten!

Grafik vom Feinsten

Raytracing ist im Bereich Grafik eines der interessantesten Themen. Die Erzeugung fotorealistischer Grafiken durch spezielle Programme ist auf Amiga, PC und Mac schon lange gegeben. Unsere Kollegen von der Zeitschrift Amiga Plus haben eine **Bilder-CD** herausgebracht, auf der sich ausgesuchte Bilder des Grafikers **Horst Kolodziejczik** befinden. Eine Kostprobe könnt Ihr im Bild bewundern, die anderen Bilder sind in gleicher Qualität. Vorhanden sind verschiedene Formate für Amiga, PC und Macintosh. Die CD kann man beim ICP-Verlag, 85591 Vaterstetten, erhalten.



▲ *Schöne Raytracing-Grafiken auf CD*

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Titel	Preis
10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLEISLE II SCENERY -ERBE DES TITAN- K.D.*	**54.90**
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	75.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	899.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	**44.90**
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	89.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CRUISE FOR A CORPS	**29.90**
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS – SSI – *	79.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	65.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F 15 STRIKE EAGLE II	**29.90**
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F 19 STEALTH FIGHTER	**29.90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDBUCH *	**89.90**
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
HELLCAB	**99.90**
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	49.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JUTLAND – THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DEUTSCH	109.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY I	**29.90**
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LINKS GOLF DT. ANLEITUNG	**29.90**
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
M 1 TANK PLATOON	**29.90**
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	75.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – *	89.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	**89.90**
PEGASUS 4.0 -SHAREWARE-	**49.90**
PEGASUS DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PIRATES!	**29.90**
POLICE QUEST I	**29.90**
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH	99.90
PROJECT TODESPLADDE	**29.90**
QUANTUM GATE	119.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT – SSI –	89.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA DT. VERSION	89.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89.90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG *	**89.90**
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL DT.	119.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SIM CITY	**89.90**
SPACE QUEST I	**29.90**
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90

IBM/PC CD-ROM

Titel	Preis
STARCONTROL 1 & 2 *	**39.90**
STARLORD KOMPL DEUTSCH	**89.90**
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH *	**99.90**
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TENNIS CUP II	29.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	39.90
THEME PARK KOMPL. DT. *	**79.90**
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
UNDER A KILLING MOON *	114.90
VIRTUAL VALERIE II	**75.90**
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	**65.90**
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

Titel	Preis
3,5" HD „SONY" FORMATED 10ER	**14.90**
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	109.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90

AMIGA

Titel	Preis
1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY	54.90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	**39.90**
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	**39.90**
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEATH OR GLORY KOMPL DEUTSCH 1 MB	**89.90**
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	**59.90**
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90

Amiga

Titel	Preis
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	**69.90**
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 -UTOPIA II- DT. ANLEITUNG	**55.90**
KICK OFF 3 ! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**49.90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG	49.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**49.90**
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	54.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

Titel	Preis
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	9.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	15.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	**24.90**
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT	**29.90**
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**19.90**
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	**19.90**
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**29.90**
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	29.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	29.90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB	**19.90**
DREAM TEAM COMPILATION ICL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2 DT. ANL.	**29.90**
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**34.90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	9.90
GENESIA	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HARD NOVA	19.90
HERO QUEST	19.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	19.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**29.90**
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	**29.90**
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

Titel	Preis
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM – LUCASFILM –	29.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANHUNTER NEW YORK	**29.90**
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	19.90
MIG 29 SUPERFULCRUM	34.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**19.90**
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA -- DT. ANL.	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	29.90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	34.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	19.90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA -- DT. ANL.	39.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1 MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
THE PLAGUE DT. ANL.	9.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UTOPIA 1 MB	19.90
VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	**29.90**
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WOLFCHILD	19.90
WONDERDOG	24.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Titel	Preis
3,5" HD „SONY" FORMATED 10ER PACK	**14.90**
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	59.90

Amiga 1200

Titel	Preis
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	54.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
CIVILIZATION DT. ANLEITUNG	69.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	**69.90**
JURASSIC PARK	54.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT	79.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH *	**69.90**

Amiga CD 32

Titel	Preis
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	49.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	54.90
FIRE AND ICE DT. ANLEITUNG	49.90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	**59.90**
LEMMINGS	54.90
MICROCOSM DT. ANLEITUNG	99.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	59.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	**59.90**
WHALES VOYAGE	29.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

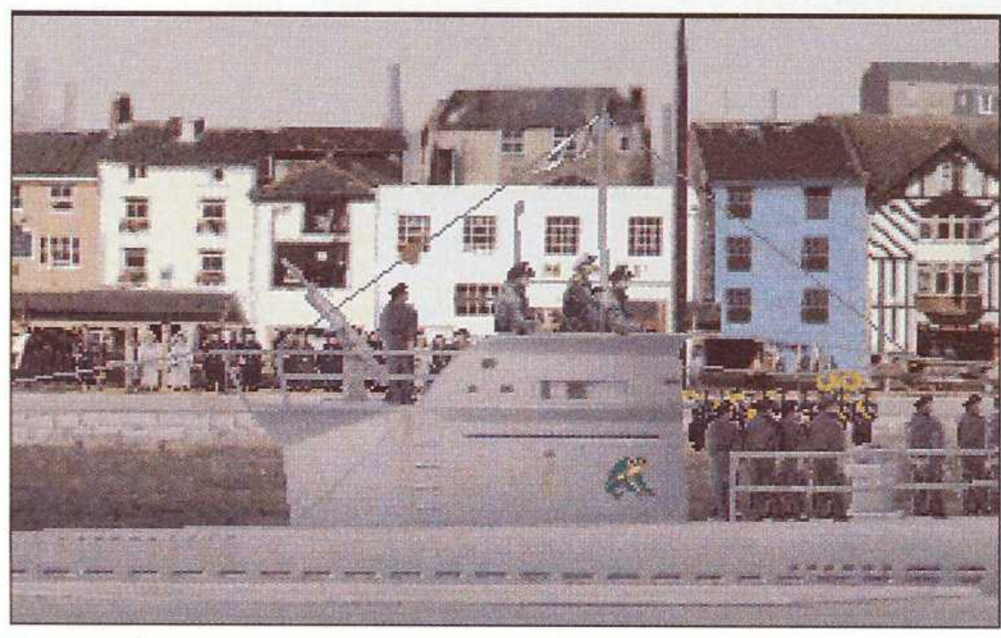


Markus Krichel and ASM proudly present: Infos, News und intimes Geflüster rund um den Computermarkt USA.

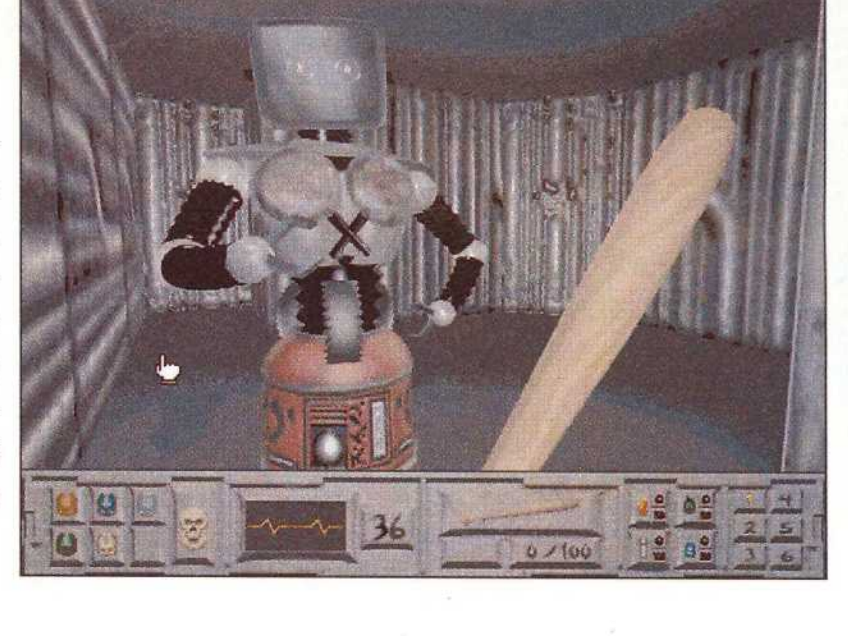
Tauchstation. ***Dynamix*** steht kurz vor der Veröffentlichung der U-Boot-Simulation *Aces of the Deep* für PC. AOTD basiert auf der Aces-Serie, in der bereits *Aces over Europe* und *Aces of the Pacific* erschienen sind, und benutzt das gleiche Interface. Interessant: Der Spieler kann nicht wie gewohnt zwischen beiden Kriegsparteien wählen, sondern er ist auf ein U-Boot der deutschen Kriegsmarine beschränkt. +++ **Absahner**. Daß amerikanische Basketballstars auch mal danebenslammen können, beweist *Charles Barkley: Shut Up and Jamm* von ***Accolade*** für Sega Mega Drive. Der glatzköpfige Superstar, der professionell für die San Antonio Spurs der NBA dribbelt, hätte seine Energie besser auf Turnschuhwerbung konzentriert. Allem Anschein nach wollte man von der durch NBA JAM ausgelöste Basketball-o-Mania profitieren. Meine Meinung: unbedingt vermeiden! +++ **Zweimal Wing Commander 2**. ***Origin Systems*** wird noch in diesem Jahr zwei Wing-Commander-Produkte auf den Markt bringen. *Wing Commander Armada* ist ein eigenständiges Produkt im Stil von Privateer. Das zweite Spiel ist das lang erwartete *Wing Commander 3* für PC-CD-ROM, 3DO und Mega-Drive-CD. +++ **Holland verschwunden**. Game-Designer ***Larry Holland*** hat offensichtlich eine Erschütterung in der Macht gefühlt und ***LucasArts*** verlassen. Er übernahm den Posten des Firmenpräsidenten für ***Peregrine Software,*** nur wenige Minuten von LucasArts' X-Wing-Hangar in San Rafael, Kalifornien, entfernt. Peregrine Software wird Produkte für LucasArts in Lizenz entwickeln. +++ **Hitverdächtig**. Die Veröffentlichung von Softwareprodukten, die einem gewissen 3D-Ballerspiel ähneln (den Namen dürfen wir aus rechtlichen Gründen nicht nennen, das Teil ist auf dem Index – nennen wir es "Wumm"!) reißt nicht ab. *The Fortress of Dr. Radialki* von ***Merit Software*** sieht jedoch äußerst hitverdächtig aus. Das Spiel wurde von ***Future Vision*** entwickelt, und zwar vom gleichen Team, das Privateer für Origin Systems erschuf. Die fantastischen Grafiken wurden mit 3D-Studio entwickelt. +++ **Noch mal 3D-Ballerei**. Da wir gerade von "Wumm" (viele Grüße an die "Sittenwächter") sprechen: ***id Software*** plant einen zweiten Teil für den "Shooter from Hell" unter dem Titel *Wumm 2: Hell on Earth*. Außerdem versucht ***Avalon Hill,*** die Game Engine des gewissen Spiels von id in Lizenz zu erwerben. Avalon Hill plant, damit ein Spiel zu entwerfen, das auf Robert Heinleins *Starship Troopers* basiert. Die BPS dürfte sich demnächst über mangelnde Arbeit nicht beklagen... +++ **Einfallsreich**. Auch ***SSI*** versucht sich in der Arena der "Aus-dem-Auge-des-Betrachters-Spiele": *Cyclones* ist eine futuristische Story, in der eine außerirdische Rasse versucht, die Erde zu unterwerfen. Wow! Was für ein Konzept! So was Originelles hab' ich selten gehört. +++ **Indy für Indy**. ***Papyrus Software*** wird gleich zwei neue Zusatzdisketten für *Indy Car Racing* vorstellen. Die erste Diskette, *Indy Car Circuits,* enthält alle auf dem Originalprogramm fehlenden Indy-Car-Rennstrecken mit Ausnahme von Indianapolis Speedway, dem Namenspatron des Spiels. Der befindet sich nämlich auf der zweiten Diskette, trefflich betitelt *Indianapolis Motor Speedway*. Außerdem hat man nun die Möglichkeit, seinen Indy Car selber zu lackieren und mit Werbung zu bekleben. +++ **Shareware sahnt ab**. Daß Shareware sich nicht mehr hinterm Ofen zu verstecken braucht, beweisen solche Produkte wie *Raptor: Call of the Shadows* von ***Apogee*** oder *One must Fall* von ***Epic MegaGames***. Als erstes Sharewareprodukt erhielt das Spiel "Wumm" (Name aus bekannten Gründen wieder geändert...) den Spotlight-Preis für ein "Bestes Actionspiel des Jahres". Die Juroren: Die Teilnehmer der ***Computer Game Developers Conference*** in Kalifornien. +++ **Kinotips**. Der Sommer ist die Zeit, in der hier in Amerika die heißesten Kinohits veröffentlicht werden. Alle diese Filme werden erst zur Weihnachtszeit in die deutschen Kinos kommen. Hier meine Geheimtips: *The Flintstones* mit **John Goodman** als Fred Feuerstein und *The Mask* – basierend auf dem gleichnamigen Comic – mit **Jim Carey** in der Titelrolle, sowie Walt Disneys *The Lion King*. Unbedingt vermeiden: *The Crow* mit Brandon Lee.

So, das war's! Nächsten Monat gibt's wieder News satt, und zwar direkt aus Chicago, dem Schauplatz a) der Fußball-WM und b) der Consumer Electronics Show. Es grüßt mit einem DEUTSCHLAND (KLATSCHKLATSCHKLATSCH), DEUTSCHLAND...

Euer Fußballfan Markus



▲ *Aces of the Deep – Petersens "Das Boot" im Monitor*



▶ *The Fortress of Dr. Radialki – einem gewissen Ballerspiel nicht unähnlich*



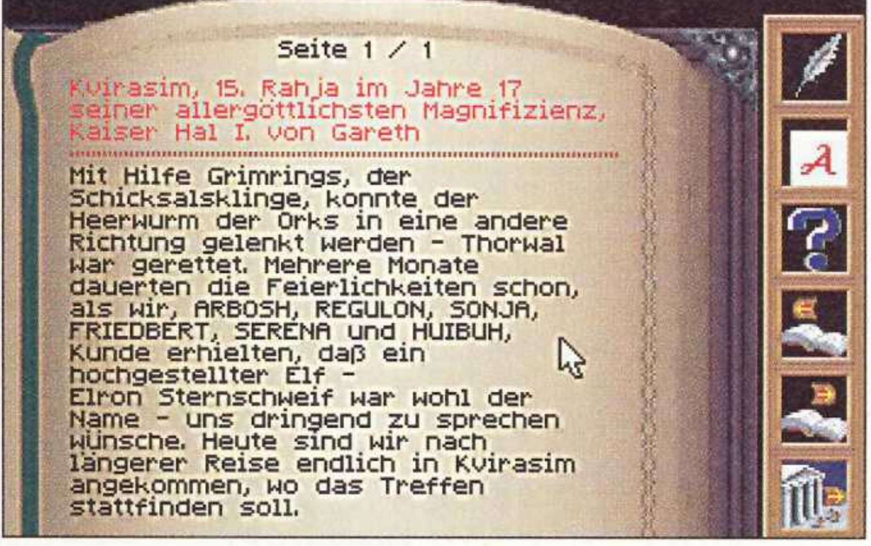
HIGH-LIGHT DES MONATS

Rollenspiele gibt es wie Sand am Meer. Und alle haben ein gemeinsames Prinzip: Verschiedene Spielcharaktere verfügen über individuelle Eigenschaften, bilden eine Gruppe und marschieren durch die Landschaft, Städte oder Dungeons. Auch DAS SCHWARZE AUGE – STERNENSCHWEIF macht keine Ausnahme – trotzdem ist gleich nicht immer dasselbe.

Großangriff der

DAS SCHWARZE AUGE – STERNENSCHWEIF

PC (386/33, 2 MB RAM, unterst. alle gängigen Soundkarten), **119,95 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Attic**, 72458 Albstadt, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Tagebuch aus der Heldenwelt*



Das typische Rollenspiel-Prinzip, nach dem man sich in der Regel vor Spielbeginn mit zahlreichen Tabellen herumplagen muß, war für mich stets ein Grund, derartige Games links liegen zu lassen. Da bildet der Spieler eine Party aus verschiedenen Charakteren, weist denen irgendwelche Werte zu und rüstet sie mit diversen Waffen aus. Absolut nicht mein Fall. Dachte ich zumindest, bis ich neulich in anderer Sache in Albstadt war und dort Guido Henkel von **Attic** traf, der mir eine Demo von **Das Schwarze Auge – Sternenschweif** in die Hand drückte. Ein weiterer Zufall wollte es, daß mir der Test des fertigen Produkts zugesprochen wurde, weil die Rollenspielspezis unter meinen Kollegen gerade Dringenderes zu erledigen hatten. Zugegeben: Mit gemischten Gefühlen machte ich mich ans Werk, denn Rollenspiele sind wirklich nicht mein bevorzugtes Genre. Heiners Bericht über das erste DSA-Spiel war mir noch in guter



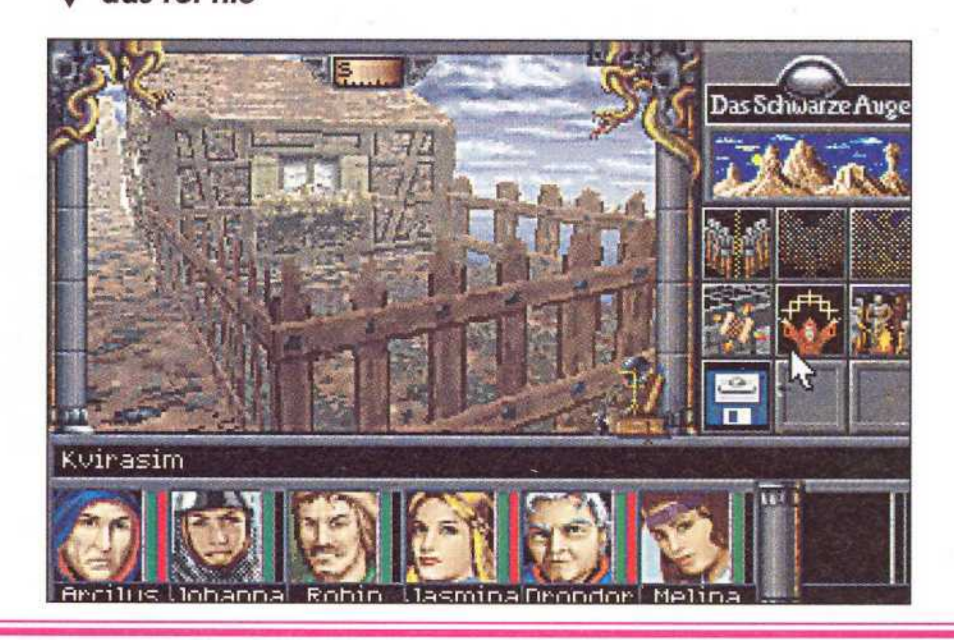
▲ *Ihr guter Nachbar – klar!*

Erinnerung: Ich wußte wenigstens, worum sich die Rahmengeschichte drehte. So waren im Verlauf des Abenteuers um die Schicksalsklinge die finsteren Orks daran gehindert worden, weiteres Unheil in der phantastischen DSA-Welt Aventurien anzurichten.

Damit war die Gefahr aber noch lange nicht gebannt. Erneut ziehen die scheußlichen Monster nun durch Aventurien, belagern und überfallen Städte, ziehen plündernd durch die Straßen, und wehrlos schauen die Einwohner dem Treiben zu. Zwerge und Elfen, einst erfolgreiche Bündnispartner im Kampf gegen das Böse, sind unversöhnlich verfeindet. Doch nur gemeinsam könnten die beiden größten Völker Aventuriens der Übermacht der Orks trotzen.

Ein altes Artefakt, der Salamanderstein, könnte den Frieden wiederherstellen, wie die Spielhelden in der ersten Nacht in einer Herberge erfahren. Meine Gruppe soll diesen Stein finden, aber das ist leichter gesagt als getan. Außerdem erfahre ich, daß aus dem

Fußballer finden das Tor nie ▼









Katzen würden hier einkaufen ▶



▲ Ohne Schere geht das nicht



▲ Eine freundliche Einladung, die man einfach nicht ablehnen kann



Schmiede das Eisen, solange es heiß ist ▶

Tempel der Diebe und der Nacht die Streitaxt Sternenschweif gestohlen wurde. Was hat sie mit der ganzen Sache zu tun? Wie lange wird sich die Stadt Lowangen noch gegen die Belagerung der Orks wehren können? Es gibt nur eine Möglichkeit, das herauszufinden: Die von mir geführten Helden müssen ihre Ruhepause beenden und sich in ein neues, gefahrvolles Abenteuer stürzen.

Nun käme eigentlich der bereits erwähnte Moment, in dem ich die Mitglieder meiner Party nach bestimmten Gesichtspunkten auswählen und bewaffnen müßte. Bei DSA 2 kann ich das auch, sofern ich im Fortgeschrittenenmodus spiele. Rollenspielfans finden dabei eine Riesenauswahl verschiedener Talente, Attribute und anderer Charakterwerte. Aber DSA 2 soll auch für Rollenspiel-Einsteiger geeignet sein, und deshalb gibt es einen Anfängermodus, in dem der Computer die entsprechenden Werte selbst berechnet, ohne Neulinge mit komplizierten Tabellen und langwierigen Berechnungen zu erschrecken. Besonders interessant ist die Möglichkeit, jederzeit während des Spiels vom Anfänger- in den Fortgeschrittenenmodus umschalten zu können.



Bei den meisten Adventures und Rollenspielen sind die Spieler am erfolgreichsten, die über die besten Notizen verfügen. Gewöhnlich gehen dabei Berge von Papier drauf, und hinterher sucht man oft vergeblich nach dem entscheidenden Hinweis. Vergeßt diese leidvolle Erfahrung – in DSA 2 wurde eine Tagebuchfunktion eingebaut, die ständig mitprotokolliert, was die Party tut. Auf Mausdruck werden die wichtigsten Informationen abgelegt und können später mit Hilfe eines umfangreichen Stichwortmenüs (das ebenfalls automatisch entsteht) bequem durchsucht werden.

Kämpfe sind das A und O des Rollenspielgenres. Im vorliegenden Spiel läuft das folgendermaßen ab: Der Held, der gerade am Zug ist, hat innerhalb einer Runde eine bestimmte Anzahl von "Bewegungs"-Punkten, die alle oder zum Teil für Schritte oder Aktionen (Kämpfe, Zaubersprüche aufsagen etc.) eingesetzt werden können. Manche Zaubersprüche "kosten" z.B. drei Bewegungspunkte, und wenn man die nicht mehr hat, gibt es halt auch keinen Zauber.

Wie bei einem Brettspiel bewegen sich die Helden und Gegner über die einzelnen Felder, und man sollte den Orks, Spinnen, Löwen und anderen Feinden nicht allzu dicht auf den Leib rücken. Ach, das ist Euch zu kompliziert? Nun, auch da bietet DSA 2 einen besonderen "Service": Ihr könnt die meisten Kämpfe auf Wunsch auch in Windeseile vom Computer berechnen lassen. Das ist allerdings nicht immer zu empfehlen, in bestimmten Situationen sogar tödlich und nicht immer möglich. Wenn es brenzlig wird, sollte man besser selbst Hand anlegen.

Kleiner Tip: Wenn die Waldspinnen auftauchen, solltet Ihr besser flüchten: Die Biester tragen doch wahrhaftig die Tollwut mit sich herum. Wer gebissen wird, erlebt kurz darauf zunächst schlaflose Nächte, und dann trifft er den Sensenmann (sofern kein Heilungszauber das Schlimmste verhindert).

Zaubersprüche gibt es natürlich en masse, doch wie die Waffen müssen sie erst einmal gefunden werden. Es ist absolut kein Problem, Ausrüstungsgegenstände, Sprüche usw. unter den Helden auszutauschen – Mausdruck genügt. Nicht jeder kann z.B. mit einem Säbel umgehen. Das erkennt der Computer und weist den Spieler darauf hin. Bevor

Können diese ▼ Augen lügen?





▲ *Entschuldigung, ist das hier die Apotheke?*

ich es vergesse: Das komplette Spiel kann per Maus gesteuert werden, was beim ersten DSA-Spiel noch nicht der Fall war.

Irgend jemand muß die Party führen. Die Wahl des Gruppenführers kann allerdings immer wieder neu vorgenommen werden, was in vielen Situationen auch anzuraten ist. Nach einem Streifzug durch die sechs Bildschirmseiten große Karte (was den immensen Umfang von DSA 2 verdeutlicht) wird man in diverse Städte kommen. Die Reiseroute läßt sich anhand der Karte komplett vorplanen, Abweichungen sind aber möglich.

Die Automap-Funktion zeigt nicht nur an, wo man schon einmal war und wie die Orte heißen. Ihr könnt auch Eure Gruppe von einem Ort zum anderen bringen, indem Ihr in der Karte einfach auf den Zielort klickt. Das spart eine Menge Sucharbeit. Außerdem lassen sich eigene Eintragungen vornehmen!

Es lohnt sich, wirklich jedes Gebäude – ja, sogar jeden Stein – näher anzusehen, und zwar von allen Seiten. Da wurden nicht einfach nur dreidimensionale Bitmaps gezeichnet. Wenn es ein runder Felsbrocken ist, dann ist der von allen Seiten rund und nicht nur von einer. Das kann man eigentlich nicht beschreiben, das muß man gesehen haben. Ähnliches erlebt man in den Dungeons. Die grafische Darstellung erinnert hier an *Bloom* (Name geändert), ist aber um einiges besser. Das einzige, was man vermissen wird, sind die Gegner. Wenn etwas Unvorhergesehenes auftaucht, dann erscheint eine entsprechende Meldung, und erst bei der Inaugenscheinnahme steht man dem Bösen Angesicht in Angesicht gegenüber. Glaubt mir, den Anblick, der Euch beim allerletzten Kampf erwartet (und da gibt es keine Computerberechnung, ätsch), den werdet Ihr so leicht nicht vergessen.

Auge um Auge, aber kein Zahn ▶



▲ *Tempel des Friedens oder der Sünde?*

Wer das Besondere liebt, der sollte einen von 99 Speicherplätzen opfern, einen Helden dicht an den Endgegner heranbringen, alle anderen flüchten lassen und dann beobachten, was geschieht (mehr verrate ich nicht). Speichern könnt Ihr – und das ist eine deutliche Verbesserung gegenüber Teil 1 – zu jeder Zeit und an jedem Ort. Ihr braucht also nicht erst einen Tempel aufzusuchen.

25 MB Speicherplatz sollten allein für das Spiel auf Eurer Platte frei sein. Wer das Speech-Pack (unbedingt zu empfehlen) gleich mit dazu haben möchte, braucht noch zehn MB extra. Neben der Sprachausgabe gibt es Begleitmusiken, wie man sie eigentlich nur aus Filmen kennt. DSA 2 ist also nicht nur eine Augen-, sondern auch eine Ohrenweide.

Es gäbe noch eine Menge zu berichten – z.B. die Tatsache, daß man die Helden nicht mehr füttern muß. Die ernähren sich nämlich nun selbständig und bedienen sich bei Mangel an eigenen Vorräten auch bei den anderen. Und dann sind da die herrlichen Animationen, die spannungsgeladene Atmosphäre, die Rätsel... – mir fehlt einfach der Platz, um alle Aspekte entsprechend zu würdigen. Aber was soll ich noch groß erzählen? Es reicht die Empfehlung: Kauft das Teil, seht selbst und staunt!

Letzten Endes gibt's auch einen Bonus für die Tatsache, daß DSA 2 den Antirollenspieler Kate zum Fan gemacht hat, der jetzt schon gespannt auf den dritten Teil des Nordlicht-Abenteuers wartet.

Wer das Fantasy-Genre kennt, hat da so seine Zweifel ▼





Urteil: 11 – WAAAhnsinn

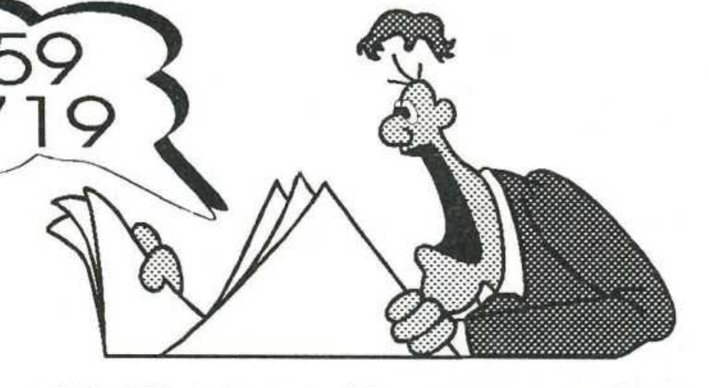
Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	11
Atmosphäre:	12
Steuerung:	11

Für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet



AND





Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse : Ladenpreise Variieren!!!!!!
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Amiga

Titel		Preis
1869	DV	64,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Ambermoon	DV	69,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss Scenerie Disk	DV	54,95
Apocalypse	DA	47,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DV	57,95
Beneath Steel Sky	DV	54,95
Big Sea	DA	59,95
Body Blows- Galctic	DA	47,95
Brian t. Lion	DA	47,95
Bubba`n Stix	DA	49,95
Bundesliga- Manger 2.0	DV	67,95
Bundesliga- Man.Hattrick	DV	x79,95
Burntime	DV	64,95
Campaign 2	DV	64,95
CannonFodder	DV	49,95
Captive 2/Liberat.	DA	54,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Columbus	DV	74,95
Cliffhanger	DA	35,95
Combat Air - Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Crash Dummies	DA	39,95
Crazy Sports - Football	DV	54,95
Cyberpunk	DA	54,95
Darkmare	DV	59,95
Death or Glory	DV	79,95
Dennis	DV	49,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Der Patrizier	DV	64,95
Der Clou	DV	64,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dog Fight	DA	64,95
Doofus	DA	47,95
Dracula	DA	29,95
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	72,95
Elite 2	DV	52,95
Elfmania	DA	47,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F117 Nighthawk	DA	64,95
Flashback	DV	59,95
Formula One - Grand Prix	DA	77,95
Genesia	EV	54,95
Goblins 2	DV	66,95
Goblins 3	DV	66,95
Goal	DV	52,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	62,95
Hired Guns	DA	59,95
Hist.Line 14-18	DV	62,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Innoc.unt.Caught	DV	64,95
Impos.Mission2025	DA	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
K 240/Uthopia 2	DA	57,95
Kingmaker	DV	64,95
Last Action Hero	DA	29,95
Legacy of - Sorasil	DA	x47,95
Locomotion	DV	54,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Teil 1-3	DA	54,95
Magic Boy	DA	49,95
Manchester United - P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Missles o.Xer.	DA	44,95

Amiga

Titel		Preis
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Morph	DA	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Naughty Ones	DA	47,95
Oscar	DA	47,95
Oxyd Magnum	DA	47,95
Perihelion	DA	47,95
Pinball Spezial - Edit/Dreams+Fantas.	DA	59,95
Pizza Conection	DV	77,95
Quarter Pole	DV	x59,95
Reunion	DV	i.V.
Robins.Requiem	DV	x59,95
Second Samurai	DA	59,95
Seek&Destroy	DA	29,95
Sens. Soccer 92/93	DV	47,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Imon the Sorcerer	DV	64.95
Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95
S. U. B.	DV	x54,95
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Terminater2/Arcade	DA	49,95
Tornado	DA	59,95
Winter Olympics	DA	59,95
WWF 1 oder 2	DA	29,95
Zool 2	DA	47,95

Amiga 1200

Titel		Preis
1869	DV	69,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Anstoss	DV	64,95
Brian the Lion	DA	44,95
Burning Rubber	DA	54,95
Burntime	DV	64,95
Chaos Engine	DA	44,95
Christ. Kolumbus	DV	69,95
D - Generation	DA	29,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dungerous Street	DA	49,95
Dynatech	DA	49,95
Elfmania	DA	x42,95
Hanse Deluxe	DV	x34,95
Ishar 2	DV	49,95
Jurassic Park	DV	49,95
Naughty Ones	DA	44,95
Oscar	DA	44,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	DA	49,95
Robocod	DA	44,95
Secound Samurai	DA	54,95
Sim City 2000	EV	x49,95
Simon the Sorcerer	DV	69,95
Soccer Kid	DA	54,95
Surf Ninja	DA	54,95
Total Carnage	DA	49,95
Theme Park	DV	64,95
Twighlight 2000	DV	x69,95
U.F.O.	DV	x67,95
Whales Voyage	DV	54,95
Wing Comander	DV	54,95
Zool 2	DA	44,95

Unsere Knaller bis 05.08.94

Aktionspreise auch in den Läden gültig

CDRom	Rebel Assault	DV	69.95
PC	Die Siedler	DV	69.95
PC	Sim City 2000	DV	74.95
Amiga	Mr. Nutz	DV	39.95
Amiga	F1 Rennen	DA	49.95
Amiga	Pizza Connect.	DV	69.95

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacifik Air War	DA	89,95
Aces o. Europe	DV	69,95
Airlines	DA	66,95
Alone Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss Scenerie Disk	DV	54,95
Arcade Pool	DA	29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschw.Ost	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.
Beneath t Steel Sky	DV	69,95
Betr.at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bloodstone	DA	59,95
Bloodnet	DA	x89,95
Bund.Manag.2.0	DV	67,95
Bund.Manag.Hattrick	DV	x89,95
Burning Steel 2	EV	74,95
Burning Steel 2	DV	x87,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Cannon Fodder	DA	59,95
Chartbreaker	DV	64,95
Chr.Columbus	DV	79,95
Comanche	DV	82,95
Com.Data1 o. 2 DV		49,95
Corridor 7	DA	47,95
Crazy Sports Football	DV	54,95
Das schw.Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	82,95
Der Clou	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Erweiterungs- Diskette	DV	39,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eish.Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	69,95
Eye Beholder 3	DV	77,95
F1 Autorennen	DA	59,95
F14 Fleet Def.	DA	94,95
Fantasy Empire	DV	66,95
Flugsimulator	DV	119,95
Form.One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury o.t. Furries	DA	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse Deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	i.V.
Hexx, Heresy o.t.Wiz.	DA	69,95
Inca 2	DV	84,95
Indi. Jones 4	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	72,95
In Extremis	DV	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kingmaker	DV	67,95
Kings Quest 6	DV	77,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Leg.Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs		44,95
Belfry Wishaw		44,95
Castles Pines		44,95
Firestone		44,95
Innisbr.Copper		44,95
Maunea Kea		44,95
Pebble Beach		44,95
Pinehurst		44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Mad News	DV	x79,95
Magic o. Endoria	DV	79,95
Might & Magic 5	DV	84,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mokey Island 2	DV	47,95
Pacific Strike	DA	84,95
Pac. Strike Speech		34,95
Pinball Dreams Data	DA	39,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Data	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x69,95
Quarter Pole	DV	69,95
Railw.Challenge	DV	67,95
Rally	DV	64,95
Ravenloft	EV	82,95
Reunion	DV	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sabre Team	DV	82,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	82,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon t.Sorcerer	DV	84,95
Software Manag.	DV	69,95
Space Legends	DA	74,95
SSN-21 Seawolf	DA	82,95
Starlord	DV	92,95
Strike Command.	DA	84,95
Strike Com.Data	DA	37,95
Strike C.Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	82,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x89,95
T. F. X.	DV	79,95
Theme Park	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	69,95
U.F.O.	DV	94,95
Ultima 8	DV	84,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Ultima 8 +Speech	DV	109,95
Unlimited Adventure	DV	82,95
Wallstr.Manager	DV	79,95
Winter Olympics	DA	69,95
Wizardry 7	DV	49,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
Zeppelin	DV	79,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Anstoss+Data	DV	84,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Beneath Steel Sky	DV	94,95
Burning Steel incl. Editor sowie Data Schiffe/USA	DV	89,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Critical Path	DV	99,95
Daemonsgate	DA	69,95
Das schw.Auge 1	DV	69,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Dragonsphere	DA	89,95
Der Planer u. Data	DV	84,95
Empire Deluxe	DV	69,95
Elite 2	DV	69,95
Eye of Behold. Triol.	DV	89,95
Eye of the Storm	DV	84,95
Fantasy Empires	EV	69,95
Gabriel Nights	DV	82,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	82,95
Journeym.Project	DV	69,95
Jurassic Park	DV	64,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	x74,95
Larry Collect. 1 - 5	DV	x79,95
Lemminge 1 und 2	DA	64,95
Lost in Time	DV	89,95
Lukas Classic Advent.	DV	99,95
Lukas Flight Classics	DV	84,95
Mad Doc McCree	EV	84,95
MAD News	DV	x89,95
Mega Race	DA	69,95
Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Myst	DA	114,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	DV	x89,95
Patrizier	DV	89,95
Phantasmagoria	DV	i.V.
Police Quest 4	DV	x84,95
Quest & Fun beinhaltet :		69,95
Kings Quest 5	DV	
Larry 5	DV	
Red Baron	DV	
Ouest for Glory 4	DV	x84,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Rebel Assault	DV	87,95
Reunion	DV	74,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	94,95
Sherl.Holmes l. Files	DV	94,95
Strike Commander incl. Speech - und Operation	DA	84,95
Syndicate plus Data	DV	89,95
T. F. X.	DV	84,95
Theme Park	DV	79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8+Speech	DV	109,95
Under a Killing Moon	DV	104,95
Who shot J.Rock	EV	89,95
Wizardry 6 + 7	DV	89,95

Zubehör

Artikel	Preis
Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
Amiga Speichererweiterung 512KB mit Uhr	49,95
Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Amiga	49,95
Gravis Joystick Analog- Pro für PC	77,95

Original Soundblaster Pro Stereo **179,-**

Original Soundblaster Pro 16 ASP **239,-**

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

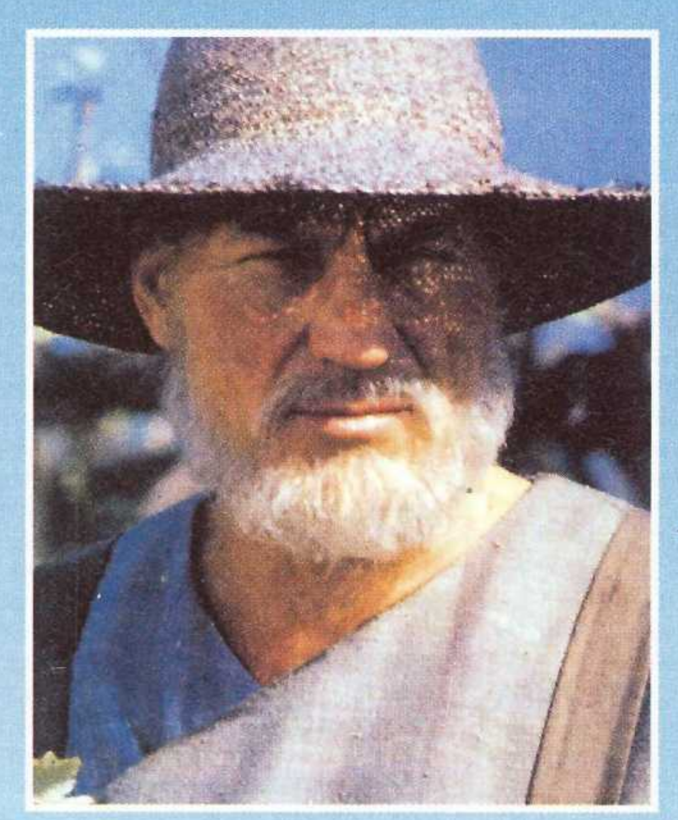
Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

Star Trek – The Next Generation

Picards letzte Reise



Während wir hier in Deutschland mit wachsender Begeisterung die sechste "Season" (Serienstaffel) von STAR TREK – THE NEXT GENERATION sehen, wurde in den USA bereits die letzte Folge der beliebten SF-Serie gezeigt. Grund genug, uns über diese Folge und neue Star-Trek-Pläne zu informieren.

◄ *25 Jahre in der Zukunft hat sich Picard wegen einer schweren Krankheit auf sein französiches Weingut zurückgezogen*

Zuerst eine Warnung an alle Trekkies oder Trekker: Wir werden hier explizit über die letzte Folge sprechen. Wer sich die Spannung erhalten will, sollte ab einem gewissen Abschnitt nicht mehr weiterlesen! Doch nun zum Thema.

...to boldly go, where no one has gone before!

Als **Gene Roddenberry** 1986 den amerikanischen Produktionsfirmen und Fernsehanstalten sein Konzept für eine Neuauflage der Kultserie Star Trek vorstellte, erntete er kaum mehr als ein müdes Lächeln. "Die Fans der Serie werden niemals eine neue Crew akzeptieren", hieß es. Und: "Das finanzielle Risiko ist viel zu groß."

Schließlich gelang es Roddenberry, Paramount Pictures zu überzeugen, wenigstens einen Versuch zu wagen. 1987 war es dann soweit. *Encounter at Farpoint*, der zweistündige Pilotfilm, erschien auf den amerikanischen TV-Bildschirmen. Sieben Jahre später begibt sich die Crew nun auf die letzte Mission. In *All Good Things...* müssen Captain Picard und seine Getreuen noch einmal alle Reserven aufbieten, um die Menschheit vor dem drohenden Untergang zu retten.

All Good Things...

"All good things must come to an end." Dieses amerikanische Sprichwort (Alle guten Dinge müssen einmal enden) ist ein passender Titel für die letzte Folge von **Star Trek – The Next Generation.** Gut war die Serie mit Sicherheit, auch wenn sie am Anfang mit einigen Problemen zu kämpfen hatte. Keines der drei großen amerikanischen TV-Networks (ABC, CBS und NBC) war bereit, die Serie zu kaufen – ein Schritt, den man schwer bereuen sollte. So hatten die Produzenten die undankbare Aufgabe, die Serie in mühevoller Kleinarbeit an unabhängige, regionale Fernsehsender zu verkaufen. Diesen Vorgang nennt man in der TV-Branche "Syndication".

Zwei Jahre später war "The Next Generation", inzwischen mit einer Unmenge amerikanischer Fernsehpreise ausgezeichnet, die erfolgreichste Einstundenserie, die je in Syndication ausgestrahlt wurde. Die Crew um Captain Picard hatte die Herzen der amerikanischen TV-Gemeinde mit Lichtgeschwindigkeit erobert.

Science-fiction-Serien werden von den TV-Gewaltigen seit jeher wegen der hohen Produktionskosten gemieden wie die Beulenpest. Auch die Originalserie hatte nur sehr mäßige Einschaltquoten erzielt und war erst Jahre nach ihrer Absetzung zum Kultphänomen geworden. Warum also wurde "The Next Generation" zu einem solchen Hit?

Friedliche Science-fiction

Die Drehbuchautoren für die Serie benutzten niemals dieselben "Gut-und-Böse"-Konzepte, die wir aus der Originalserie kannten. Jeder Charakter, egal wie unberechenbar und böse er erscheinen mochte, hatte auch positive Seiten und zeigte zumindest Anzeichen von Moral. Ich erinnere hier nur an die beiden wohl bekanntesten Bösewichter, den allgewaltigen "Q" und die **Borg**. Q erschien in insgesamt neun Episoden, einschließlich der letzten. In allen neun Stories gab er der Enterprise-Mannschaft die Gelegenheit, durch den Einsatz typisch menschlicher Eigenschaften den Weg aus scheinbar ausweglosen Situationen zu finden. Wollte er die Enterprise oder sogar die Menschheit wirk-

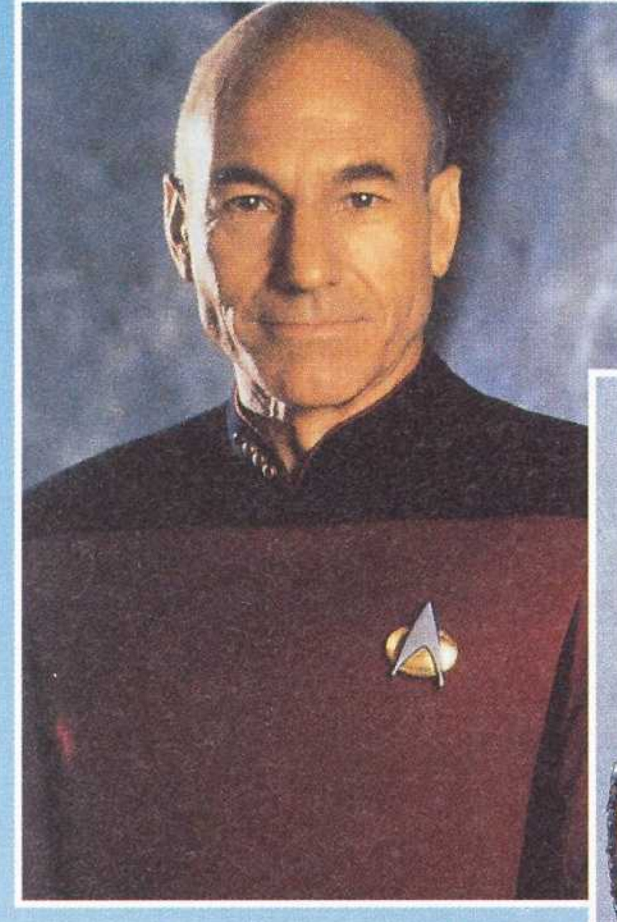


▲ *Dr. Beverly Picard, Kommandantin des Medo-Schiffes U.S.S. Pasteur*



◄ Der Abschied von ihnen wird vielen Fans schwerfallen: (v.l.n.r.) Riker, Troi, Data, Picard, Guinan, Crusher, La Forge, Worf

◄ ► Nicht zu glauben: Aus den beiden wird in der Zukunft ein Paar



▲ Er verläßt mit seiner Mannschaft auch bald den deutschen Bildschirm: Patric Stewart als Captain Jean-Luc Picard

lich zerstören, so hätte er das jederzeit ohne Mühe tun können.
Auch die Borg waren nicht gewalttätig im eigentlichen Sinn. Ihr Ziel bestand darin, andere Rassen in das Borg-Kontinuum zu integrieren, das sie für das Beste im Universum hielten. Folgen mit diesem Thema waren im Prinzip nichts anderes als eine Metapher auf die politischen Diktatoren dieser Welt, deren einziges Ziel darin besteht, so viele Menschen wie möglich für ihre Sache zu gewinnen.

Neben den religiösen, sozialen und philosophischen Themen, die immer spannend und unterhaltend verpackt wurden, gibt es sicher noch einen anderen Grund für den Erfolg von "The Next Generation": die Crew der Enterprise. Neben Captain Picard gelang es insbesondere *Brent Spiner,* der den Androiden **Data** verkörpert, die Herzen der Zuschauer für sich zu gewinnen. In seiner ständigen Suche nach der Quelle menschlicher Emotionen war er Spock nicht unähnlich. Er erscheint, trotz seiner Intelligenz und Stärke, sehr oft wie ein verunsichertes, alleingelassenes Kind. In der Episode mit dem Titel "Offspring" versucht er sogar, seiner Einsamkeit zu entfliehen, indem er sich eine androidische Tochter baut.

Ganz anders wiederum verhält sich der klingonische *Lieutenant Worf.* Er kennt Emotionen und versucht sie zu unterdrücken. Für viele Alt-Trekkies ist es übrigens mehr als gewöhnungsbedürftig gewesen, mit Worf einen Klingonen auf der Brücke der Enterprise zu akzeptieren: In der ursprünglichen Star-Trek-Serie waren Klingonen stets nur als grimmiges Feindbild und Kanonenfutter aufgetaucht; erst der Kinofilm "Das unentdeckte Land" zeigte eine andere Seite.

Wollen wir aber auch die anderen Darsteller nicht vergessen: *Dr. Beverly Crusher* (Gates MacFadden) verkörpert den Archetyp einer alleinstehenden Witwe und Karrierefrau. Zusammen mit *Deanna Troi* (Marina Sirtis) dürfte sie für den großen weiblichen Zuschaueranteil verantwortlich sein. *Geordi La Forge*, der Schiffsingenieur, verkörpert den netten Jungen von nebenan – immer freundlich, immer hilfsbereit. In erster Linie jedoch ist Geordi, der zum Sehen auf seinen Visor angewiesen ist, das einzige körperbehinderte Mitglied der Enterprise. Geordi La Forge ist die persongewordene Lektion in Sachen Toleranz.

Das einzige schwache Glied in der Kette ist *Commander William Riker* (Jonathan Frakes), der ganz offensichtlich im Hinblick auf die Fans der alten Serie als moderne Reinkarnation von Captain Kirk geschaffen wurde. Sogar seine Körperhaltung ist die gleiche. Es ist bedauerlich, daß man nie versucht hat, diesem Charakter etwas mehr Tiefe zu geben. Frakes hat sicherlich genug schauspielerisches Talent.

Die letzte Episode

Am 23. Mai lief im US-Fernsehen die letzte Folge von "Star Trek – The Next Generation", ein zwei Stunden langer Film mit dem Titel **All Good Things**. Zunächst eine Warnung: Wenn Ihr Euch die Spannung nicht kaputtmachen und lieber warten wollt, bis die Folge in Deutschland läuft, lest bitte nicht weiter.
Was denn? Immer noch hier? Nun denn, dann kann es ja losgehen:

Geordi ohne Prothese? Data ein Professor an der Universität von Cambridge? Dr. Crusher Kapitän eines Raumschiffs? All das und mehr erwartet Euch in der letzten Episode von "The Next Generation". Die Crew der Enterprise geht von ihrer eigenen Zeit aus zurück in die Zukunft, vorwärts in die Vergangenheit und erfüllt einen letzten Auftrag in der Gegenwart.

Vor sieben Jahren wurde Captain Picard auf dem Planeten Farpoint von "Richter" Q (1. Folge: Encounter at Farpoint) der Prozeß für die Verbrechen der Menschheit gemacht. Manche werden sich noch an das Urteil erinnern. Es wurde auf unbestimmte Zeit verschoben. Diese Zeit ist nun abgelaufen. Das Urteil lautet: Die menschliche Rasse muß vernichtet werden!

Die einzige Chance, das Schlimmste zu verhindern, liegt in den Händen von Captain Picard. Und kein anderer als Q gibt ihm diese Chance. Er verleiht Picard die Fähigkeit, durch drei Zeitzonen zu springen: sieben Jahre in die Vergangenheit, 25 Jahre in die Zukunft und wieder in die Gegenwart. Seine Aufgabe besteht darin, das Geheimnis einer Raum-Zeit-Abnormalität zu lösen, die als gigantischer Lichtnebel im Devron System erschien. Die Erscheinung ist der Auslöser für die Zerstörung der menschlichen Rasse.

Während der Zeitsprünge stellt sich ein zusätzliches Problem. Der Picard der Zukunft ist von einer unheilbaren Gehirnkrankheit befallen, die zu Senilität geführt hat. Daher wird er von seiner Umgebung nicht mehr ernstgenommen. Die einzigen Menschen, denen er noch vertrauen kann, sind seine ehemaligen Gefährten von der Enterprise. Zusammen mit Geordi macht er sich auf den Weg nach England, um Data für sich zu gewinnen. Data hält dort einen Lehrstuhl an der Universität von Cambridge.



◀ *Und diese beiden streiten sich noch als Pensionäre: Q und Picard – obwohl Q doch gar nicht älter werden kann*

Old Friends

Nachdem es Picard gelingt, Data vom Ernst der Situation zu überzeugen, muß zuallererst ein Raumschiff her. Böse Überraschung: Admiral William Riker ist nicht bereit, den Schauergeschichten eines senilen alten Mannes zu glauben. Doch es gibt noch einen anderen Ausweg. Die ehemalige Schiffsärztin der Enterprise befehligt mittlerweile ein medizinisches Versorgungsschiff. Mit der U.S.S. Pasteur unter Captain Beverly Picard geht es gewissermaßen per Anhalter durch die Galaxis. Beverly Picard? Jawohl, die beiden hatten geheiratet und sind zwischenzeitlich wieder geschieden worden.

Auch in der Vergangenheit hat Picard seine Schwierigkeiten. Er übernimmt gerade erst das Kommando der Enterprise, und die Crew hat einfach noch nicht das nötige Vertrauen in den neuen Captain und seine scheinbar sinnlosen Befehle.

Ein Blick auf die Raum/Zeit-Abnormalität in den drei Zeitzonen bringt Erstaunliches zutage. In der Vergangenheit ist sie doppelt so groß wie in der Gegenwart. In der Zukunft ist sie so gut wie nicht erkennbar. In einer Unterhaltung mit Q erfährt Picard, daß er selbst für das Auftreten des Phänomens und damit für die bevorstehende Vernichtung der Menschheit verantwortlich ist. Mit Datas Hilfe kann das Problem schließlich in letzter Minute gelöst werden. In allen Zeitzonen hat Picard versucht, die Abnormalität durch den Beschuß mit einem hochkonzentrierten, invertierten Tachyonen-Strahl aufzulösen. Es stellt sich jedoch heraus, daß durch das Aufeinandertreffen der aus drei verschiedenen Perioden stammenden Strahlen die Raum/Zeit-Abnormalität erst gebildet worden ist!

Da es sich bei dem Phänomen um eine Verschiebung der Raum/Zeit-Kontinuität handelt, läßt sich nun auch erklären, warum die Erscheinung in der Vergangenheit größer ist als in der Zukunft. Der umgekehrte Effekt hat daher zur Folge, daß die Menschheitsgeschichte sich systematisch zurückentwickelt.

Die Lösung

Der Data der Zukunft hat schließlich die rettende Idee. Alle drei Enterprises müssen eine statische Warphülle formen und direkt in das Zentrum der Abnormalität fliegen, um so alle drei Strahlen zu blockieren und der Erscheinung die Energie zu entziehen. Picard gibt die entsprechenden Befehle in allen drei Zeitzonen und fliegt dann die Enterprise der Gegenwart selbst ins Zentrum. Als er dort angekommen ist, sieht er die beiden anderen Schiffe unter seinem Befehl. Die Enterprise der Zukunft und der Vergangenheit halten dem Ereignis nicht stand und explodieren. Die Enterprise der Gegenwart schafft es in buchstäblich allerletzter Sekunde, die Abnormalität zum Kollaps zu bringen – die Menschheit ist gerettet.

Zwischenzeitlich wird man noch von den Klingonen, die nicht mehr Mitglieder der Allianz der Föderation sind, und von den Romulanern angegriffen. Aus Platzgründen kann ich allerdings leider nur auf das Wesentliche eingehen...

Das wahre Rätsel

Wieder einmal ist es Picard gelungen, einen Weg aus einer aussichtslos erscheinenden Situation zu finden. Doch nicht einmal er kennt die Antwort auf eine andere bohrende Frage: Warum wurde Star Trek – The Next Generation abgesetzt? Eine Person glaubt die Antwort auf diese Frage zu wissen: Majel Barret ist nicht nur Gene Roddenberrys Witwe, sondern spielt auch die Rolle der Lwaxana Troi. Altgediente Star-Trek-Veteranen wissen auch, daß Barret die Stimme des Enterprise-Computers ist. Außerdem vertritt sie die Ansicht, daß nach dem Tode ihre Mannes die künstlerische Leitung der Serie in die Hände der Buchhaltungsabteilung gefallen ist. Echtes Geld wird aber an den Kinokassen gemacht und nicht mit TV. Wie dem auch sei, die Serie ist zu Ende – zumindest im Fernsehen.

Eine interessante Randnotiz möchte ich hier nicht vorenthalten: Majel Barret gab der Presse bekannt, daß Gene Roddenberrys Urne bei einer der letzten Space-Shuttle-Missionen im Weltall ausgesetzt wurde. Das war Genes letzter Wunsch, den die NASA auch gern erfüllte.

Was wird aus ihnen?

Die Zeitreise von Captain Picard in *All Good Things* zeigt uns genau, was mit den Besatzungsmitgliedern der Enterprise in der Zukunft passiert sein wird. Weiteren Aufschluß gibt das gleichnamige Buch von Michael Jan Friedman.

Captain Jean-Luc Picard: Captain Picard hat nach seiner Zeit auf der Enterprise als Botschafter der Föderation gedient. Zwischenzeitlich war er mit Dr. Beverly Crusher verheiratet, wurde jedoch geschieden. Er lebt zurückgezogen auf seinem Landgut in Frankreich. Picard leidet an einer unheilbaren Gehirnkrankheit, dem Irumodischen Syndrom.

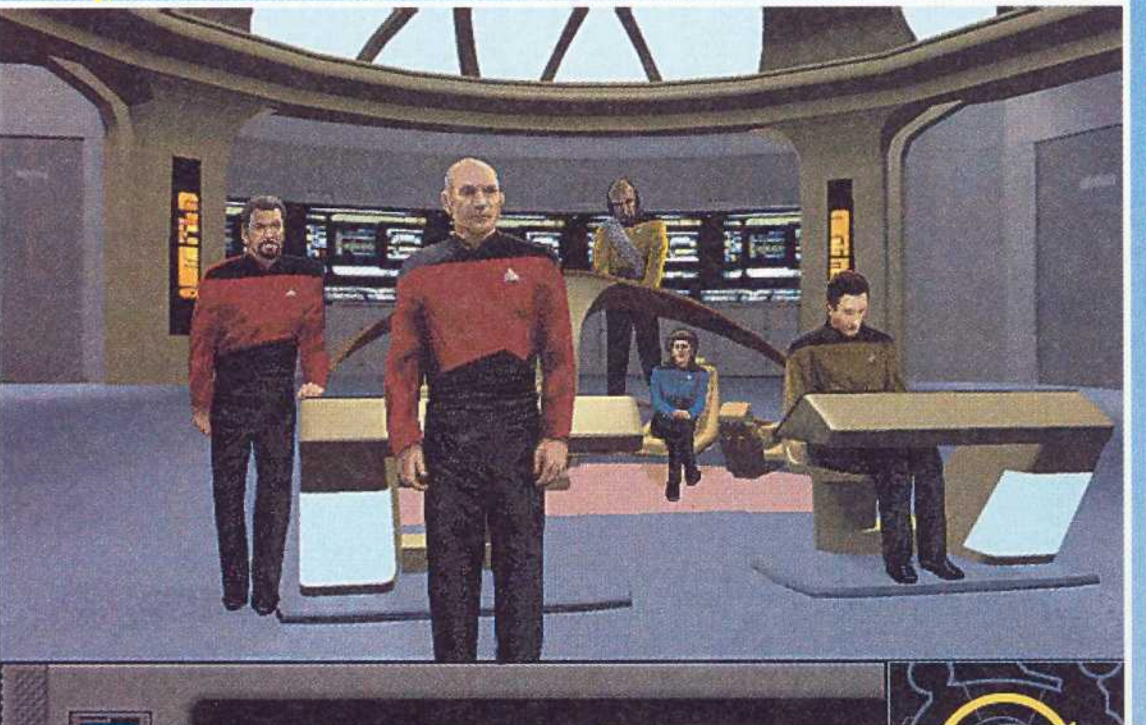
Lieutenant Commander Data: Data ist Professor an der Universität von Cambridge in England. Er versucht nach wie vor, sein Benehmen menschlicher zu gestalten.

Counselor Deanna Troi und Lieutenant Worf: Deanna Troi und Worf Sevchenko hatten sich in der letzten Folge der Fernsehserie verliebt. Sie haben dann zusammen auf einem kleinen klingonischen Außenposten gelebt, auf dem Worf auch später noch Gouverneur ist. Deanna Troi ist an einer nicht näher beschriebenen Krankheit gestorben.

Commander William Riker: William Riker ist zum Admiral der Flotte ernannt worden. Er ist nie darüber hinweggekommen, daß Deanna Troi sich für Worf entschieden hat. Seit Deannas Tod stehen sich Riker und Worf feindlich gegenüber.

Dr. Beverly Crusher: Dr. Beverly Picard (sie hat den Namen nach der Scheidung behalten) ist Kapitän des medizinischen Versorgungsschiffs U.S.S. Pasteur.

Lieutenant Commander Geordi La Forge: Geordis Visor ist durch kybernetische Augen ersetzt worden. Er ist verheiratet mit Leah La Forge, der Leiterin des Daystrom-Instituts auf Rigel Drei. Das Paar hat zwei Söhne: Brat und Sidney.



◀ *Die Mannschaft der Enterprise auf PC-Größe geschrumpft*

The Voyage Continues

Eine Goldmine wie "The Next Generation" läßt man natürlich nicht gerne versiegen. Deutsche Fans bekommen zwischenzeitlich bereits das erste Spin-Off, **Star Trek – Deep Space Nine**, zu sehen. Eine weitere Serie, die im Januar '95 in USA anlaufen soll, ist bereits in Planung. Zur Zeit sucht man eifrig nach Schauspielern für **Star Trek – Voyager.**

Informationen sind noch etwas spärlich. So viel habe ich jedoch herausgefunden: Das Schiff in Voyager hat eine Besatzung von 300 Mann (Frau) und ist wesentlich kleiner als die Enterprise. Bei dem Versuch, ein Wurmloch zu durchfliegen, ist man mehrere Billionen Lichtjahre durch das Universum geschleudert worden. Ohne Kontakt zur Föderation, in einem gänzlich unbekannten Sektor, versuchen die Verlorenen, ihren Weg zurückzufinden. Klingonen, Romulaner und Ferengi wird es dort natürlich nicht geben. Eine fantastische Gelegenheit, neue Rassen vorzustellen.

▲ *Picard, La Forge, Data, Riker, Troi – auf dem Rechner genauso vertraut wie im Fernsehen*

Star Trek – The Next Generation: Der Film

Dreharbeiten zu **Star Trek: Generations** begannen im Mai dieses Jahres. Im Film wird es zu einem Zusammentreffen der beiden bisherigen Generationen kommen. Die Mitglieder der alten Crew verhalten sich übrigens recht zickig. Leonard Nimoy hat seine Rolle abgelehnt, da sie kleiner war als die von William Shatner. Shatner wird aber auf jeden Fall zu sehen sein. Außerdem mit von der Partie sind Walter Koenig (Chekov) und James Doohan (Scotty) sowie die komplette TNG-Besatzung. Wie diese historische Begegnung zustandekommen wird, weiß niemand. Produzent Rick Berman sagte lediglich, daß es nicht der Effekt einer Zeitreise sein wird.

"Star Trek – The Next Generation" ist bei weitem nicht zu Ende. Die Kinofilmserie wird sicherlich mehrere Fortsetzungen sehen, und solange Spin-Offs den gewünschten Erfolg bringen, wird es auch im Fernsehen munter weitergehen. Also dürfen wir uns – vorausgesetzt, daß der Produktionsstandard auf dem gewohnt hohen Niveau bleibt und nicht in geistloses Medienspektakel ausartet – auf viele weitere Jahre mit Enterprise-Crews freuen.

The Next Generation im Computerspiel

Captain Picard und seine Mannschaft bleiben uns aber auch auf andere Weise erhalten. Spectrum Holobyte nimmt sich der TNG-Crew an und schickt sie auf verschiedene Missionen, die sie auf verschiedenen Rechner- und Konsolensystemen bestehen müssen.



Erschienen ist zum Beispiel gerade das Abenteuer **Future's Past**, in dem die Mannschaft einer Archäologin zu Hilfe kommen muß. Weitere Abenteuer sind **A World For All Seasons** für das 3DO-System und **A Final Unity** für PC, von dem wir hier erste Screenshots zeigen. Alle drei Programme enthalten komplett neu geschriebene Folgen, die nicht auf die Fernsehserie zurückgreifen, sich von der Aufmachung her trotzdem nahtlos in die Serie einreihen könnten.



▶ *Wer hat die Riesenfruchtpresse dahin gestellt?*

Wenn sie erfolgreich sind, dann wird uns Picard und seine Mannschaft auch noch lange auf den Computern erhalten bleiben, zumal auch die Umsetzung auf andere Systeme im Gespräch ist.

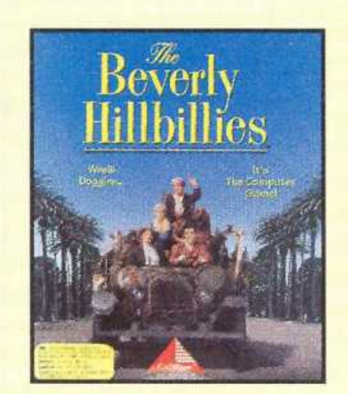



680 MB POWER
...und das ist noch nicht alles !
Lesen ist gut –
Erleben ist besser!
nur 9,80 DM
Seit
29. Juni
am Kiosk
Inside MULTIMEDIA,
jeden Monat neu!
Ausgabe Nr. 8
erscheint am
27. Juli
CD-Inhalt:
Programm- und Spieledemos
Animationen
Videos
Slideshows
Sounds
Shareware
Präsentationen und vieles mehr!
Computermagazin und
CD-ROM als multimediale
Einheit zum Superpreis –
das gab's noch nie!
Laßt Euch auf keinen Fall
das große Abenteuer
Multimedia entgehen!
Das Computer-
magazin mit
CD-ROM
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
Inside MULTIMEDIA erscheint im
TRONIC-Verlag,
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-144
DM 9,80
Juli 1994
Das Computermagazin mit CD-ROM
7 Juli 1994
Inside MULTIMEDIA
Mehr Klang fürs Geld
Der Soundkarten-Test
Interaktives Fernsehen
928MOVIE
Der AVI-Accelerator
Werkstatt
Bildbearbeitung mit Fauve Matisse
Excel 5.0 multimedial
Traumreise nach Las Vegas zu gewinnen
Super-Preisausschreiben
Inside
Ausgabe 7/94
MULTIMEDIA

The Beverly Hillbillies

Hab' Erdöl im Garten

Es kommt ja häufig vor, daß eine Film-Versoftung ihrem Vorbild blitzschnell auf dem Fuße folgt. Daß aber das Computerspiel eher draußen ist als der Film, an den es sich anlehnt, klingt schon witzig. Noch viel witziger geht es in dem betreffenden Film zu: Mit "The Beverly Hillbillies" legt 20th Century Fox eine spritzige Komödie in bester Hollywood-Machart vor – einschließlich schrulliger Großmutter, liebenswertem Dorftrottel, kernigem blondem Traumgirl in engen Jeans und viiiel Country-Musik.



▲ *Das Capstone-Adventure zur Hollywood-Komödie*

Wenn vorsintflutliche Altväterkultur vom Lande unvermittelt auf die hochtechnisierte Überflußwelt der oberen Zehntausend prallt, dann mag das wohl komisch zugehen. Nach diesem simplen Rezept wurde zu Beginn der sechziger Jahre eine amerikanische Comedy-Serie fürs Fernsehen gestrickt, die in den USA und in England bald Kultstatus bekam: "The Beverly Hillbillies" waren so etwas wie sehr zahme Vorläufer der "Flodders". In den USA lief die Serie über neun "Seasons" und erwies sich damit zum Schluß als einer der größten Erfolge der amerikanischen Fernsehgeschichte. Nun hat Hollywoods große Traumfabrik 20th Century Fox mit großem Aufwand eine Kinofassung gemacht. Als Regisseurin konnte man Penelope Spheeris gewinnen, die bereits bei "Wayne's World" Regie führte.



▲ *Familienbild mit Regisseurin (v.l.n.r.): Diedrich Bader (Jethro), Erika Eleniak (Elly May), Jim Varney (Jed), Cloris Leachman (Oma), Lily Tomlin (Miss Hathaway) und Penelope Spheeris*



▲ *Jed und sexy Elly May: Ist doch eigentlich fast wie zu Hause...*

Vom Misthaufen in die Nobelvilla

Der Film beginnt damit, daß die Familie Clampett, die im tiefsten Arkansas ihr weltfernes Landleben lebt, urplötzlich auf Öl stößt. Mit einem Schlag sind die patenten, aber einfachen Clampetts ungeheuer reich. Man verläßt das armselige Heim und zieht – wohin? Natürlich in eine Prunkvilla nach Beverly Hills, ins Mekka der Reichen und Schönen. Klar, daß die neuen Nachbarn von den merkwürdig aussehenden "Hillbillies" mit ihren gar nicht standesgemäßen Manieren wenig begeistert sind. Die Clampetts wiederum setzen ihr gewohntes Leben in der ungewohnten Umgebung fort und versuchen beherzt, mit all dem für sie völlig Neuen fertigzuwerden. Alltägliches wird da schnell zum geheimnisvollen Abenteuer, und schon der Fernseher erscheint als Wundermaschine. Oma verbringt die meiste Zeit damit, geheime Elixiere zusammenzubrauen, die für viel Wirbel sorgen. Auch der Rest des Clans hat seinen Anteil am Chaos: Jed, der pfiffige Farmer, paßt noch recht gut in die neuen feinen Klamotten – wenn es ihm auch nicht gelingt, sich die gestelzte



▲ *Im Adventure läßt sich die Clampett-Villa per Maus erkunden*

Kultur des südkalifornischen Reichenghettos anzueignen. Seine Tochter Elly May, blonder Wildfang und Augenweide des Films, verwickelt sich natürlich Hals über Kopf in aberwitzige Liebesaffären. Auch Jethro, Jeds tumber Neffe, findet überall ein Fettnäpfchen zum Hineintreten.

Ganz verrückt wird die Sache, als Oma plötzlich entführt wird. Während die Kinobesucher entspannt verfolgen dürfen, wie die Sache ausgeht, muß der Spieler im Adventure selbst bei Omas Rettung helfen und schließlich zum Helden der Nachbarschaft werden.

Stars und Sternchen

Die Regisseurin brauchte über ein Jahr, um die Besetzungsliste für die "Hillbillies" zusammenzubekommen. Was sich nun dort auf der Leinwand ein Stelldichein gibt, kann sich tatsächlich sehen – und hören – lassen. Erika Eleniak, die dralle Blondine, die im Film Elly May verkörpert, kennen wir bereits aus der Fernsehserie "Baywatch". Oma wird dargestellt von Cloris Leachman,

THE BEVERLY HILLBILLIES

PC (5 MB auf Platte, unterst. SoundBlaster, Roland), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Capstone**, Muster von: **Gametek**, England.





▲ *Und jetzt bitte alle mal winken!...*

die bereits in "Young Frankenstein" gespielt hat. Fernsehveteranen kennen sie vielleicht noch als Mutter von Timmy Martin in "Lassie". Einfaltspinsel Jethro wird von Diedrich Bader gespielt, der unter anderem in der "Star Trek"-Serie und in "21 Jump Street" erschien. Auch musikalisch wird einiges aufgefahren. Am längsten dürfte wohl Joe Walshs "Rocky Mountain Way" im Ohr bleiben. Aber auch Dolly Parton und Hank Williams liefern im Filmsoundtrack Mucke zum Mitstampfen. Wer keine Country-Musik mag (hallo, Tom!), muß sich allerdings die Ohren zuhalten.



▲ *Oma sorgt für Durcheinander*

Sommerliches Vergnügen

Klar bilden die "Hillbillies" kein anspruchsvolles, intellektuell herausforderndes Kinoprogramm. Filme dieser Art eignen sich aber als locker-leichtes Anguck-Vergnügen für heiße Sommertage, an denen man sich einfach nicht auf ernstzunehmende Dinge konzentrieren mag.

Das gleiche gilt auch für das Capstone-Adventure, das in Europa von der englischen Vielspieleschleuse Gametek vertrieben wird. Es bietet außer dem netten Filmstoff nichts Besonderes und stellt keine allzu unverschämten Ansprüche an die gehirnakrobatischen Fähigkeiten des Spielers.

Be a Hillbilly!

Die ASM lädt gemeinsam mit 20th Century Fox und Gametek zum exklusiven "Beverly Hillbillies"-Gewinnspiel ein! Strengt Eure grauen Zellen an und fragt im nächsten Altenheim nach Fans von Countrymusik, dann könnt Ihr diese Frage ganz leicht lösen:

? Wie hieß der Film, in dem Country-Lady Dolly Parton aus einem von "Rambo" Sylvester Stallone gespielten Taxifahrer einen Gesangsstar machte? Sly sprühte in diesem Streifen nur so von urkomischen Sprüchen. Kein Wunder, denn er wurde synchronisiert von Rainer Brandt, der Stimme von Danny Wilde aus "die 2".

Schreibt den deutschen Namen des Films auf ein Postkärtchen und schickt es an:

ASM ● Stichwort Hillbillies ● Postfach 1870 ● 37258 Eschwege.

Der Rechtsweg bleibt wie immer draußen.

Ach so, was es zu gewinnen gibt?

Da wäre erstens

- eine komplette stilechte Hillbillies-Ausstattung mit Weste, Hemd und diversen Goodies.



Dann viermal

- das Original-Adventure-Spiel zum Film (nur PC, 3,5"-Disketten).

Na, ist das etwa nichts?



Was ist neben Star Wars die beliebteste Alien-Rösterei im Universum? Richtig: WING COMMANDER. Knackige Katzenfilets auf Asteroidentoast, etwas Sonnenstaub drübergepudert und dann genüßlich drei Lichtjahre lang im Weltraum ziehen lassen – das ist Balsam für die Beißerchen. Und Alf sagt dazu auch nicht nein.

WING COMMANDER ARMADA

PC, ca. 100 DM, Hersteller: Origin, USA, Muster von: Electronic Arts, Deutschland.

ARMADA
WING COMMANDER

Doppelter Überschallknall

Wieso beschwert Ihr Euch eigentlich, daß am Katzenhimmel nicht ein Kilrathi mehr zu sehen ist? Hättet Ihr im ersten und zweiten Teil von Wing Commander, dazu in diversen Missionen und Geheimmissionen die Jungs nicht so gründlich mit Euren Lasern gegrillt, wären bestimmt noch welche übrig. Katzen, meine ich. Aber nein, Ihr mußtet ja auch noch die Wing Commander Academy besuchen und an der konföderierten Piloten-Uni Euren



▲ *... Action satt...*

Abschluß machen. Geschieht Euch ganz recht, daß Ihr Euch jetzt ein Loch in den Bauch wartet, denn bis Wing Commander 3 über den Nachthimmel dröhnt, werden noch etliche Sternschnuppen von eben jenem herunterfallen.

"Dreier" am Horizont

Oops, jetzt habe ich mich doch verplappert. Okay, is' ja gut, ich sag Euch ja



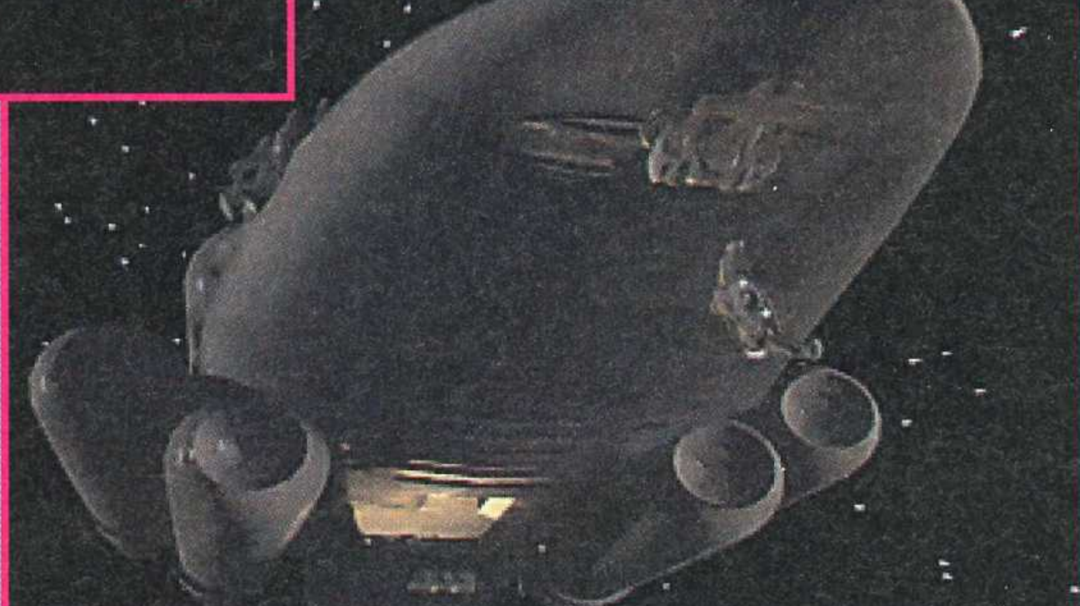
▲ *Grafik vom Feinsten,...*



▲ *Nenn mich nicht Glücksdrache!*

schon, was ich weiß, aber nehmt endlich Klaus' Socken von meiner Nase weg, das ist gegen die Genfer Konvention! Wie auch immer, gewöhnlich gut informierte Kreise wissen zu berichten, daß für Wing Commander 3 – und jetzt stellt mal die Lauscherchen auf – gerade mit einem Höllenaufwand (3 Millionen Dollar Budget!!!) in Hollywood gefilmt wird. Gefilmt? Yes, Sir, richtig, Sir, denn bei diesem CD-ROM-only-Produkt werden keine halben Sachen gemacht. Im Gegenteil, doppelt hält besser, sagten sich die Spielemacher, und werden uns gleich mit zwei prallvollen Silberscheiben beglücken.

Dem großzügigen Budget entsprechend wurde auch bei der Besetzung des Silberfilms nicht gespart: Ihr



▲ *... und phantastische Perspektiven!*

Review



dürft Euch auf ein Wiedersehen mit Tim (Dr. Frank N. Furter) Curry, John Rhys (Indy Jones' ägyptischer Kumpel Sallah) Davies und Mark (Luke Skywalker) Hamill freuen, alles nicht gerade unbedeutende Hollywoodgrößen. Auch sonst schickt sich die Produktion an, etliche Rekorde zu brechen. Und – by the way – der neue Wing Commander wird nun tatsächlich (ehrlich, kein Gerücht, ist bestätigt und wird wirklich so sein!) Super-VGA-Grafik haben.



▲ *Ein Schiff schöner als das andere*

Eine Armada als Medizin

Wie gesagt, bis der "Dreier" fertig in den Regalen steht, wird wohl noch einige Zeit ins Land gehen. Und damit die Entzugserscheinungen nicht gar so schlimm werden, will **Origins** hauptamtlicher Fluglehrer Chris Roberts Euch die Wartezeit mit einem schicken Appetithappen versüßen. **Wing Commander Armada** heißt der Brocken, an dem Ihr sicherlich einige Zeit zu kauen haben werdet.



▲ *Der Weltraum, unendliche Weiten*

Warum eine Armada gebraucht wird, ist Kennern natürlich klar. Immer noch können es die fiesen Kilrathi nicht lassen, ihre unegalen Krallen in anderer Leute Angelegenheiten zu stecken. Egal wie oft sie schon eins auf die Nase bekommen haben: wieder einmal schleichen sich die Katzenkrieger in Richtung Erde vor, und wieder einmal stehen wenig mehr als Ihr und Euer Bordgeschütz zwischen Sieg und Niederlage. Das ist dann aber auch schon so ziemlich alles, was es hier an Story zu erzählen gibt, denn das einzige Anliegen von Wing Commander Armada

ist Action, Action und nochmals Action. Entsprechend geradlinig geht es nach einer (wie üblich) feinen Intro in einen Auswahl-Screen, in dem Ihr aus imperialen oder auch Kilrathi-Materialbeständen ein Schiff auswählen könnt. Die Vehikel werden dort grafisch dargestellt, Ihr könnt sie beliebig drehen, schwenken und sich um Gott-weiß-welche-Achsen drehen lassen, während Informationen über Bewaffnung, Antrieb und Reichweite angezeigt werden. Und dann: Ein Mausklick, und schon findet Ihr Euch mitten im Geschehen wieder, will meinen, Euch sausen umgehend die Energieblitze der angreifenden Kilrathi- respektive Föderationsschiffe um die Ohren. Jippieh! Ich liebe Feuerwerke!



▲ *Woher sonst, möchte man fragen!*


▲ *Bordschützen haben's schwer, aber hübsch*


▲ *Was darf's sein? Kleinwagen oder LKW?*


▲ *Wetten, daß die ASM auch über uns schreibt?*

Wunderschöne Schrotthaufen

Der Aufbau des Cockpits bzw. des Bildschirms wurde zwar überarbeitet, hat sich im wesentlichen jedoch nicht verändert. Trotzdem ist dem Programm die lange Verbesserungszeit gut bekommen. Die Neuerungen stechen sofort ins Auge, wenn sich ein Gegner nähert: Bestand ein solcher Vorbeiflug bei den bisherigen Versionen aus einem kurzen Aufblitzen eines ziemlich undefinierbaren bunten Pixelhaufens, werden die Raumschiffe jetzt in sehr detaillierten Formen präsentiert, deren Oberflächen durch verblüffend klare Darstellung überraschen. Als guter Pilot ballert man natürlich gleich los, und die ersten Treffer offenbaren weitere schicke Neuerungen: Gelangt ein Schuß ins Ziel, leuchtet der durchscheinende Energieschild des Gegners auf, und weiße Blitze zucken um die Einschlagstelle. Kleinigkeiten, klar, aber Vitamine für den Spielspaß.

Die ersten Testflüge wurden auf Schwierigkeitsstufe 'Dummbatz' absolviert, wodurch die erste Mission auch schnell gemeistert war. Wie schon in den vorigen Wingcom-Progs steht auch diesmal wieder am Ende eines Einsatzes der Rückflug zum Mutterschiff – und auch hier hat sich einiges getan. Der riesige Pott ist in allen Details zu sehen, kann umflogen und von allen Seiten bewundert werden (solltet Ihr übrigens unbedingt mal tun, es lohnt sich!). Selbst wenn Ihr im Schneckentempo daran vorbeischleicht und den Blick aus dem Seitenfenster einschaltet, bleibt die Detailtiefe erhalten: Auf der Kommandobrücke flackern Lichter, in den Antriebsöffnungen glüht das Triebwerksfeuer, und unter dem Bug befindet sich das dunkle Viereck des Hangars, in den Ihr Euch vorsichtig hineinmanövriert.


▲ *Den hat's zerbröselt!*


▲ *Gleich hab' ich dich!*

Together geht's besser

Zu den neuen Features, die Euch noch mehr als bisher mitten in das Geschehen hineinversetzen (habe ich übrigens schon die tollen Soundeffekte erwähnt?) gesellt sich jetzt netterweise auch noch eine Zwei-Spieler-Option. Entweder über Modem, über Netzwerk oder zusammen an einem PC könnt Ihr nun durch die Tiefen des Weltraums düsen. Beim Duo-Play auf einem Rechner vermittelt ein zweigeteilter Bildschirm jedem Spieler seinen Ausblick aus dem Cockpit. Und um dann auch wirklich dafür Sorge zu tragen, daß genügend Spielspaß im Game ist, haben die Jungs bei Origin noch den Armada-Modus eingebaut, in dem Ihr gleich einen ganzen ausgedehnten Feldzug spielen könnt. Hier gesellt sich zur Action noch ein umfangreiches Strategieelement, bei dem Ihr Planeten mit Verteidigungsanlagen bestücken müßt, um einem Großangriff der Kilrathi optimal gerüstet die Stirn zu bieten.

Und damit kommen wir zum Kernstück des Ganzen. Blickt tief in Eure Seelen und beantwortet ehrlich folgende Fragen mit 'Ja': Wollt ihr mal wieder einen richtig wüsten Weltraum-Zock? Seid Ihr das Warten auf Wing 3 leid? Keine Panik, hier ist das Game, das ersteren bringt, für das zweite die perfekte Medizin ist und das darüber hinaus verdammt viel Spaß macht, allein und zu zweit!



Knallebunt und tierisch lang

Was sieht aus wie ein Clown und ist der Retter aller Hamburger-Fans? Richtig: Ronald, das Maskottchen einer allseits bekannten Fast-Food-Kette.

McDONALD'S TREASURE LAND ADV.

Mega Drive, **119,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Das erste, was man bei **McDonald's Treasure Island Adventure** lernt, ist eine neue Verwendungsmöglichkeit für Schals. Normalerweise werden diese Wollstreifen ja entweder als Schutz gegen Kälte oder als Mode-Accessoire verwendet. Ronald zeigt uns aber, daß man die Dinger auch geschickt einsetzen kann, um sich an Griffen hochzuhangeln.

Als nächstes fällt die knallbunte, eigentlich schon grelle Grafik auf – und das simple Spielprinzip. Spielt man weiter, dann gewinnt man allerdings sogar ein wenig Geschmack daran. Dann wird's eigentlich nur bei den Ballerinas im zweiten Level wieder richtig schlimm – die haben es aber dafür vom Schwierigkeitsgrad her tierisch in sich! Was so aus dem Lautsprecher blubbert, ist nicht gerade mein Musikgeschmack. Irgendwie süßlich... – Ehrlicherweise muß ich aber gestehen, daß ich mich selbst beim Mitwippen und Mitsummen erwischt habe.



▲ *Erst gibt's Haue, dann wird getröstet*

Bei der Story geht's um die Teile einer Schatzkarte, die sich verschiedene Bösewichter unter den Nagel gerissen haben. Während des Spiels wird das Thema dann auch ab und zu aufgegriffen. Und Ronald entpuppt sich dabei als extraguter Held, der sogar das weinende Monster wieder tröstet, das er eben noch bekämpft hat. Faszinierende Neuerungen oder originelle Specials sind Fehlanzeige. Ein großes Kompliment muß ich aber trotzdem bei der Levelgestaltung loswerden. Da ist wirklich Abwechslung drin. Grafisch reicht's vom Zug durch die Großstadt und den Urwald bis zum Piratenschiff, spielerisch von kniffligen Timings bis zu Labyrinthen. Als kleine Zugabe ist noch ein Tetris-Clone eingebaut. Wer gut ist, kann sich dabei mit neuer Energie, Continues und vielen anderen netten Sachen eindecken. Trotzdem benötigt man schon einige Stunden, bis alle Levels durchgespielt sind.

▲ *Wo ist denn hier der Ausgang?*

Positiv ist, daß die Anzahl der Leben und Continues sehr reichlich bemessen ist, ferner gibt's noch Paßworte. Obwohl die Levels wirklich riesig sind, ist es also kein allzu großes Problem, bis zum Ende vorzudringen. Was bleibt? Schmackhaftes Fast-Food.



Wer letzten Endes bei der Fußball-WM die Nase ganz vorne haben wird, kann ich bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe leider noch nicht sagen, aber Millionen unserer Landsleute würden natürlich liebend gern die deutsche Mannschaft als Weltmeister sehen.



BUNDELSIGA MANGER HATTRICK

Amiga 1200, ca. 100 DM, geplant für: **Amiga, PC, PC-CD-ROM**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Die schönste Nebensache der Welt



▲ *Wer hier wohl gewinnt?*

Da habe ich mich dieser Tage in den hohen Norden aufgemacht, um das neueste Kind des nördlichsten Softwarehauses in Deutschland, **Software 2000**, auf Herz und Nieren zu prüfen: den **Bundesliga Manager Hattrick.** Und eins muß ich unumwunden zugeben: Es hat sich gelohnt! Die beiden Programmierer Werner Krahe und Jens Onnen haben ganze Arbeit geleistet. Gutes kann anscheinend doch immer noch besser gemacht werden.

Ihr könnt das Game zu viert in den verschiedensten Modi und Ligen spielen (Bundesliga, Regionalliga usw.). Insgesamt stehen Euch 1800 deutsche und 720 europäische Spieler zur Verfügung. Bei den Vereinen konnte Software 2000 einen Extra-Coup landen, denn sie kauften die Lizenz, um die echten Vereinsnamen verwenden zu dürfen. Damit ist das Game noch näher an der Realität. Um bei diesem Punkt zu bleiben: Sämtliche Spielsequenzen werden vom Computer berechnet. Die Spieler nehmen durch ihre Attribute (Kondition, Technik, Form, Tendenz, besondere Fähigkeiten wie "kopfballstark" und viele mehr) einen starken Einfluß auf die Berechnungen. Dadurch wiederholen sich die Szenen auch nicht. So steuert Ihr letztlich das Spiel mit jeder einzelnen Entscheidung, die Ihr trefft.

Das Menüsystem ist frei konfigurierbar, Ihr könnt aber auch die automatische Einstellung wählen. Selbstverständlich könnt Ihr während eines aktuellen Games Änderungen in der Mannschaft vornehmen (Taktik oder ähnliches), um Eure Elf besser auf den Gegner einzustellen. Auf Wunsch gibt es eine Sportschau, in der ausgewählte Spiele mit den Highlights der jeweiligen Begegnung präsentiert werden. Mit der Mannschaft könnt Ihr vor der Serie Trainingslager (8 verschiedene) abhalten und jeden einzelnen Spieler nach seinen besonderen Fähigkeiten trainieren. Auf dem Transfermarkt könnt Ihr jederzeit (un)anständige Angebote an Spieler machen – sowohl auf dem deutschen als auch auf dem internationalen Markt. Spieler können ver- und gekauft, ge- und verliehen werden. Alles, aber auch alles wird in irgendeiner Form statistisch und tabellarisch erfaßt, damit Ihr jederzeit den Überblick übers Ganze behaltet.

Ohne Fleiß kein Preis ▶

◀ *So lieb ich's: Der Manager schwitzt im Büro und der Spieler in der Sonne*

Rund um König Fußball gibt's natürlich noch viel mehr: Toto spielen, reichlich für Werbeeinnahmen sorgen, das Heimstadion vergrößern oder wieder auf Vordermann bringen (innen: Flutlichtanlagen und Tribünen bauen; außen: Imbißbuden und Kinos oder andere nützliche Gebäude errichten). Die Features alle einzeln beim Namen zu nennen, würde den Rahmen dieses Berichts sprengen.



▲ *Die Tiktak, äh – Taktik, ist bei jedem Spiel wichtig*

Was mir besonders gut gefallen hat, sind die vielen Vorschläge von erfahrenen Bundesliga-Manager-Spielern, die ihren Weg ins Programm gefunden haben. Bei Fans nachzufragen, war wirklich eine grandiose Idee. Meine Wertung kann daher nur lauten: super.



Urteil: 11 WELTMEISTERLICH

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Realitätsnähe:	12
Dauerspaß:	11

Fußball-Mangement der Spitzenklasse

WARIO LAND

Game Boy, 69,95 DM, Hersteller: **Nintendo**, Japan, Muster von: **Nintendo of Europe**.



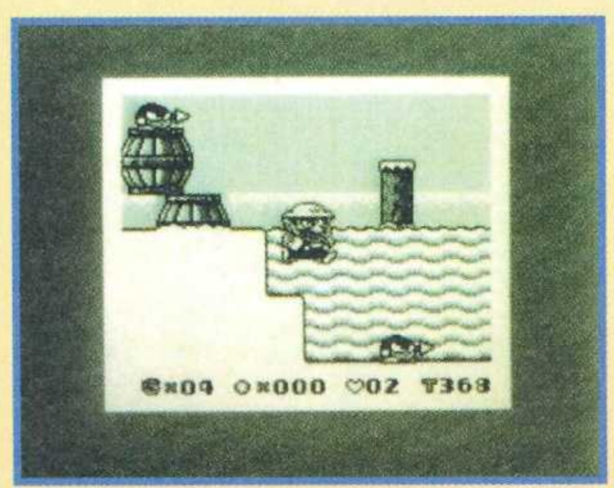




Pfeffer noch eins!

Tage- und nächtelang habe ich gehofft, geflucht, den Game Boy in die Ecke geknallt und mich immer wieder neu an Super Mario versucht. Jetzt bin ich zur Gegenseite übergelaufen.

Nach eins und zwei kommt logischerweise drei, wenn mich Adam Riese nicht ganz im Stich läßt. Und so folgen auf die beiden Super-Mario-Land-Games auch der dritte Teil: **Wario Land.** In *Six Golden Coins* versuchte der vermaledeite Wario, sich Marios wunderhübsches Schloß unter den sprichwörtlichen Nagel zu reißen. Und nun macht sich Wario wieder einmal dran, sich seinen Traum von "my home is my castle" zu erfüllen. Doch dazu braucht er viel, viel Penunzen.



▲ *Hier wird's feucht*

Wario schwelgt in den hinterhältigsten Träumen und Plänen, als ihm das Gerücht zu Ohren kommt, die berüchtigten Zuckerrohrpiraten der Pfeffer insel hätten die riesige Goldstatue der Prinzessin Toadstool gestohlen. Wario, ein Mann schneller Entschlüsse, macht sich alsbald auf den Weg, um den Schatz vor dem guten Mario zu entdecken – denn wer zuerst kommt, mahlt schließlich auch zuerst. Doch der fiese Wario hat nicht mit dem noch fieseren Kapitän Sirop gerechnet, dem Oberpiraten. Er muß sich also höllisch in acht nehmen, will er gegen die Piratenübermacht bestehen. Neben seinem weltberühmten Rippentriller stehen Wario noch einige Spezialtechniken zur Verfügung: Sammelt er einen Jet-Pott auf, verwandelt er sich in Jet-Wario und kann für kurze Zeit fliegen. Der Stier-Pott wandelt ihn in einen ebensolchen Wario, und er kann noch härtere Rippentriller verteilen. Beim Drachen-Pott schließlich wird Wario zum feuerspeienden Drachen-Wario, der die Gegner das Fürchten lehrt. Wird er allerdings getroffen, schrumpft er zur Minigröße. Nur ein Pott kann ihn wieder wachsen lassen.

Auf Eurem Weg über die Pfefferinsel solltet Ihr auf jeden Fall alles mögliche wie Sterne, Herzen, Schlüssel und natürlich Münzen einsammeln. Nicht nur die Piraten machen Wario das Leben schwer, denn überall tummeln sich Dropper, Penkoons, D.D.s und Helmuts (nicht mit Birne zu verwechseln) und versuchen, Wario den Garaus zu machen. Das Game hat einen nicht allzu hohen Schwierigkeitsgrad und ist gut gemacht. Positiv ist die Speicheroption, die nicht nur am Ende eines Levels aktiviert werden kann, sondern auch mittendrin.



Nicht schlecht, Herr Specht: Marios Gegenspieler hat's durchaus drauf

Welche Wege die Geschichte der Automobilkonstruktion genommen hätte, wenn Du als Boß einer Autofabrik mitgemischt hättest, kannst Du jetzt in der neuen Wirtschaftssimulation von Impressions prüfen.

▲ Das Hauptmenü: Von hier kommt man schnell zu den wichtigen Screens

Der Prototyp wird auf Herz und Nieren getestet ▼

RÜSSELSHEIM (DETROIT)

PC, 120 DM, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Selling Points**.

Ford und Co.

Nachdem das englische Softwarehaus Impressions lange Jahre für die Abteilung Flop im Spielesektor zuständig war, macht sich **Rüsselsheim** ausgesprochen gut. Das Spiel, das im Original "Detroit" heißt, simuliert die hohe Kunst des Automobilbaus und die Vermarktung der Pkw. Der Spieler hat die Aufgabe, innerhalb von 100 Jahren eine eigene Firma konkurrenzfähig zu machen.

Startpunkt ist das Jahr 1908, ein folgenschweres Jahr, denn das Fließband hält Einzug in die Industrie. Wichtigste Anlaufstellen für den jungen Manager sind das Personalbüro, die Forschungsabteilung, das Marketingbüro und die Designerhalle. Gerade diese Wege machen aus der an sich trockenen Simulation rund ums Geld ein lebhaftes Spiel, weil nicht nur der schnöde Mammon, sondern auch Kreativität gefragt ist.

▲ Die trockene Materie wird durch die Kreativität beim Autodesign aufgelockert

Jeder der bis zu vier Spieler startet mit 60.000 Dollar, einer Fabrik, einem Verkaufsbüro und einem Fahrzeug. Bevor es ans Produzieren geht, muß Personal eingestellt werden. Dann gilt es, den Prototyp zunächst auf die Teststrecke und anschließend in die Produktion zu bekommen. Aus der Werkhalle geht es schließlich in die Verkaufsräume.

Hat man sich mit einem gutgehenden Modell ein kleines Finanzpolster zugelegt, können weltweit neue Verkaufsräume und Fabriken erworben und neue Modelle entworfen werden. Bei denen tritt vor allem die Forschungsabteilung auf den Plan, die zum Beispiel an einer Wasserkühlung, an einem größeren Motor oder an einer neuen Karosserie arbeitet ('ne zwei Meter hohe Heckflosse wäre doch mal 'ne echte Innovation!). Zudem kann man verschiedene Fahrzeugtypen bauen: Kleintransporter, Lastwagen, Sportwagen, Limousinen etc..

Am Ende jedes Monats gibt der Rechner für jeden Spieler eine detaillierte Gewinn- und Verlustrechnung aus. Die kann im Spiel durch zahlreiche Berichte erweitert werden, um z.B. die eigene Leistung mit der der Konkurrenz zu vergleichen oder die Marktplazierung eines einzelnen Modells zu analysieren.

Ein paar kleine Schwächen zeigt das Programm in der Technik. So ist z.B. der Mauszeiger ein wenig zu groß geraten, um die kleinen Schaltflächen sicher zu bedienen (es kann allerdings auch über die Tastatur gesteuert werden). Die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, und der Sound ist nicht mehr als ein netter Versuch.

Auf der Haben-Seite steht allerdings noch die Option, per Modem zum Wettstreit mit Freunden anzutreten. Außerdem können – und das ist wirklich eine bemerkenswerte Ausnahme – die Monatsberichte ausgedruckt werden, so daß man am Ende des Spiels ein komplettes Nachschlagewerk über die Firmenentwicklung behält. Trotz einiger Schwächen kann ich dieses Spiel deshalb den Autonarren und Freunden von Wirtschaftssimulationen wirklich empfehlen. Die vielfältigen Spielideen von Rüsselsheim sorgen für langen Spielspaß – und das ohne große Qualitätsverluste sogar auf einem 286er.

▲ In der Forschungsabteilung wird für die Zukunft geplant



Höhlenmäßig

Mit drei Schwierigkeiten haben Spieler des folgenden Games zu kämpfen: mit der Schwerkraft, mit Außerirdischen und mit einer kniffligen Aufgabe.

Tief im Innern eines fernen Asteroiden sitzen Bergwerksarbeiter in Felsschluchten fest. Der Sauerstoff wird knapp. Radioaktive Wolken werden die Arbeiter bald erreicht haben. Da macht sich ein Raumschiff auf, um die Bedrohten zu retten. Durch zerklüftete Höhlen voll geheimnisvoll schimmernder Kristalle geht die Reise. Doch hinter jeder Ecke lauern Anlagen feindlicher Außerweltler, die den einsamen Helden aufhalten wollen.

Kühle Musik umgibt die Szene, dazu der tiefe Sound der Drums. Das Raumschiff dreht sich um die eigene Achse, gibt ganz vorsichtig Schub, um nicht anzuecken, und feuert dann eine Salve auf die Selbstschußautomatik. Jetzt noch die Menschen einsammeln, und zurück geht's zur Basis. Dann kommt die nächste Runde. Via Satellit werden Einsatzberichte durchgegeben, die lebensnotwendige Informationen enthalten. Aber einige wichtige Fragen bleiben auch offen.

Beim nächsten Einsatz ist ein riesiger, behelmter Kopf mit drei Gesichtern unterwegs, der mit seinem Schwanz das Raumschiff krallt und durch die Höhle schleudert. Einfacher wird's mit dem besseren Waffensystem, das nun erworben werden kann, oder wenn man an den Führungsschienen andockt, um der Schwerkraft ein Schnippchen zu schlagen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad ist das bitter notwendig, denn da driftet das Raumschiff so stark nach unten, daß man auf den Erfinder der Schwerkraft 'ne mittlere Wut bekommt.

Ist das überstanden, gibt es ein weiteres kniffliges Problem. Es gilt herauszufinden, wie man einen Laser am sinnvollsten umlenkt. Und da ist die nicht minder schwierige Aufgabe, das enträtselte Patentrezept auch in die Tat umzusetzen.

Später dringt man dann in überflutete Bereiche vor, in denen man tauchen, aber auch regelmäßig auftauchen muß, um den Sauerstoffvorrat aufzufüllen. Es warten also immer neue, herausfordernde Überraschungen. Und allzu schnell heißt es "rien ne va plus" (nichts geht mehr), nachdem wieder einmal der Treibstoff ausgegangen oder das Schutzschild verbraucht worden ist. Nichts heißt übrigens wirklich nichts, denn Continues oder Paßwörter vermißt man schmerzlich.

Entfernte Ähnlichkeiten zu einem Computerspiele-Veteran namens Thrust sind nicht von der Hand zu weisen. Auch dort galt es, ein Raumschiff durch Höhlen und vorbei an Kampfanlagen zu manövrieren. Der Schwerpunkt lag dabei aber noch mehr auf genauer Navigation und weniger auf diffizilen Aufgaben. Bei **Sub-Terrania** ist natürlich auch die Präsentation besser, und der Spielablauf ist viel abwechslungsreicher und vielseitiger. Wer eine ebenso ungewöhnliche wie herausfordernde Ballerei sucht, sollte sich so schnell wie möglich in dieses Höhlenabenteuer stürzen.

SUB-TERRANIA

Mega Drive, 129,95 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

▲ *Ein Kopf und drei Gesichter? Irgendwas stimmt hier nicht. Also weg damit...*

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Steuerung:	10

Die alte Spielidee von Thrust clever aufgepeppt. Schwer, aber genial



Manchmal kommen sie wieder

Endlich mal wieder neues "Katzenfutter" für unsere 64-Bit-Raubkatze. Programmierer-Guru und Atari-Freak Jeff Minter präsentiert sein erstes Jaguar-Spiel namens Tempest 2000, das Remake eines Spiels aus dem Jahre 1981, das damals auf dem Atari VCS 2600 für Furore sorgte.

Tempest 2000 wurde schon auf der Winter-CES in Las Vegas gezeigt und als "bestes Spiel der Show" prämiert. Ist das Game wirklich das Spiel der Spiele oder nur eine Konvertierung eines 13 Jahre alten Oldies? Die nächsten Zeilen werden Licht ins Dunkel bringen...

Zunächst sei einmal gesagt, daß Tempest 2000 vier verschiedene Spielmodi bietet: *Tempest traditional* ist die Uraltversion aus VCS-Zeiten, *Tempest plus* kann man allein, zu zweit oder mit einem Hilfsdroiden spielen,

TEMPEST 2000

Atari Jaguar, **119 DM**, Hersteller: **Llamasoft**, England, Muster von: **High-Score Games**, München.

und in *Tempest duel* übt man solo oder tritt im Duell gegeneinander an. Die Titelversion *Tempest 2000* schließlich ist eine mit schattierter Vektorgrafik



aufgemotzte Version, die vom Spieler das Letzte fordert. Das eigene Raumschiff befindet sich oben auf einem Vektorgrafik-Gitter, und der Spieler muß verhindern, daß Gegner, die von unten angekrabbelt kommen, das Raumschiff abschießen oder in die Tiefe ziehen.

Das Ganze wird in den höheren Levels immer schwieriger, da immer mehr Gegner kommen und sich zudem geschickter verhalten. Selbst Spieleprofis werden ab Level 48 einige Nüsse zu knacken haben. Wer es tatsächlich schaffen sollte, alle 100 (!) Levels zu lösen, auf den wartet außerdem der mysteriöse "Beast-Modus".

Da man das Game aber nicht an einem Tag schaffen kann, wird ab Level 17 jeweils nach drei geschafften Levels brav abgespeichert. Auch kann man sich die Sache durch das Einsammeln von Extras erleichtern; unter anderem wären da erweiterter Schuß, Jump, Warp-Steine und ein Hilfsdroide.

Hilfestellung

Wenn er oder sie das Extra "Jump" eingesammelt hat, ist der Spieler/die Spielerin in der Lage, auf dem Netz hin- und herzuspringen, was für gehörig Hektik sorgt. Auch die Warp-Steine sind recht nützlich: Hat man erst mal drei Warp-Steine eingesammelt und schafft das Level, so kommt man ins sogenannte Warp-Level, aus dem heraus man fünf Levels überspringen kann.

Die Stärke des Spiels liegt vor allem in der simplen und logischen Steuerung, der einfachen, aber genialen Spielidee und in der wirklich hervorragenden Akustik. Jeder, der das Joypad in den Händen hat, weiß automatisch, was zu tun ist, und kann loslegen, ohne großartig die Anleitung zu lesen. So müssen Action-Spiele sein!

Auch der relativ hohe Schwierigkeitsgrad erhöht die Langzeitmotivation beträchtlich. Immer wieder ertappt man sich dabei, stundenlang gespielt zu haben, nur um mal wieder 3 Levels geschafft zu haben. Die Grafik erscheint auf den ersten Blick ziemlich schlicht, und über die Bildschirmfotos in diesem Beitrag kommen leider auch die extrem schnellen Effekte nicht rüber. Soundeffekte und Musik sind sehr gelungen, die Techno-Rhythmen nerven auch nach längerer Spieldauer nicht. (Es wurden übrigens sogar Samples von "KLF" und "Prodigy" verwendet).

Bald soll auch eine Musik-CD zum Spiel erscheinen, weil Imagitec ca. 70 Minuten Techno-Musik produziert hat, aus "Speicherplatzgründen" allerdings nur ca. 30 Minuten ins Spiel einbauen konnte. Abschließend wäre zu bemerken, daß Tempest 2000 ein Klassespiel ist und jedem Jaguar-User uneingeschränkt empfohlen werden kann. Und noch eins: Jeff Minter arbeitet derzeit wieder an einem Jaguar-Game – ein Interview mit ihm in einer der nächsten Ausgaben wird uns mehr Aufschluß bringen. ■

Martin Lethaus/Stefan Kimmlingen



Jedem seinen Kinofilm!

Für Jürgen sind es Kirk, Spock, Picard und Co., für mich ist es Indiana Jones, und für Klaus ist es "Vom Kinde zersägt" mit Clark Gabel und Vivian Löffel. Die Rede ist von Kinolieblingen. Und die leiten unseren Super-Sommerwettbewerb ein.

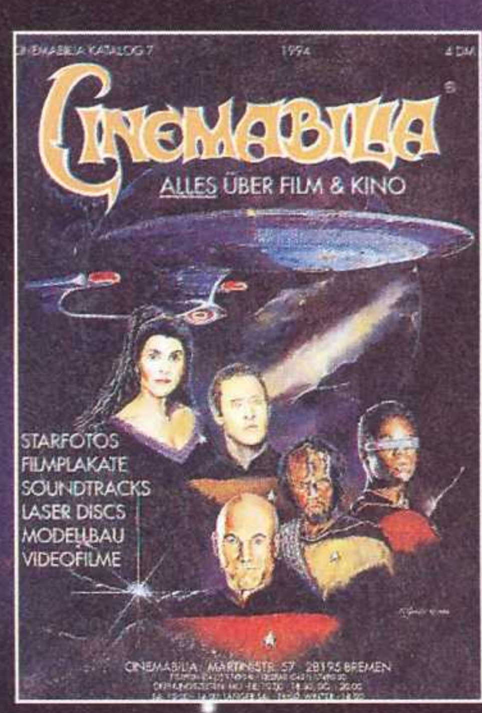


Wir bedanken uns bei der Firma Cinemabilia, Martinistr. 57 in 28195 Bremen.

Erinnert Ihr Euch an Heft 4/94? Da waren Tom und meine Wenigkeit in ihren Lieblingsrollen als Bird of Prey (Klingon) und Enterprise (Föderation) zu sehen. Wir sind eben auch Star-Trek-Fans, haben aber eine besondere Art, das auszudrücken. Tja, und das tolle Bild einer imaginären Raumschlacht in den Weiten des Tronic-Verlags brachte uns auf eine Idee für einen Wettbewerb. Wir haben uns folgendes gedacht:

Nehmt Euch die Ausgabe 4 zum Vorbild und stellt eine Szene Eures Lieblingsfilms nach – egal welcher –, und laßt Euch fotografieren. Ihr könnt Batman sein oder auch – wenn Euch das mehr liegt – das Batmobil. Und wie wär's mit Captain Kirk/Picard oder Commander Cisco – ganz zu schweigen vom Transporterraum; der wäre eine tolle Idee! Aber was reden wir: Hauptsache, wir bekommen ein Foto...

Als Anreiz für Eure Mühen haben wir jede Menge filmisches Zubehör als Preise ausgesetzt. Außerdem habt Ihr die einmalige Chance, Euch in der ASM veröffentlicht zu sehen. Gestiftet wurden alle Preise von



– wofür wir uns ganz herzlich bedanken möchten.
Schickt Eure fotografischen Ergüsse bis zum 31.8.1994 an:

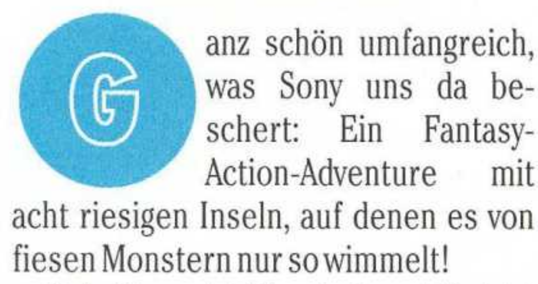
ASM
Stichwort: Filmstar
Hessenring 32
37269 Eschwege

Unter allen Einsendern verlosen wir folgende Preise:

3 Modellbausätze "Enterprise – TV Classic" (Star Trek – The Original Series)
1 T-Shirt, schwarz, "Kirk & Spock" (Star Trek – The Original Series)
3 Schirmmützen (Deep Space Nine)
5 Yo-Yos (Deep Space Nine)
1 Pappaufsteller "Benjamin Cisko" (Star Trek – Deep Space Nine)
3 Tricorder (Star Trek – The Next Generation)
3 Soundgeneratoren (Star Trek – The Next Generation)
1 Figur "Troi", 30 cm (Star Trek – The Next Generation)
1 T-Shirt, schwarz, "Geordi La Forge" (Star Trek – The Next Generation)
3 Buch "Technical Manual" (Star Trek – The Next Generation)
5 Storybooks (Jurassic Park)
3 Modellbausätze "Stegosaurus" (Jurassic Park)
3 Modellbausätze "Velociraptor" (Jurassic Park)
3 Audio-Kassetten-Boxen "Jurassic Park" (Jurassic Park)
3 Magazine 01 "Technical Journal Tatooine" Luxus (Star Wars)
1 Modellbausatz "Millennium Falcon" (Star Wars)
3 Official Moviebooks (Last Action Hero)
3 Bildbände "The Illustrated Screenplay" (Indiana Jones und der Tempel des Todes)
3 Jason-Hockey-Masken (Freitag, der 13.)
1 Drehbuch, amerik. Original (Alien 1)
1 Drehbuch, amerik. Original (Alien 2)
1 Drehbuch, amerik. Original (Alien 3)
3 Filmplakat Scandecor, 68x99 cm (Universal Soldier)



Die 57 Preise werden "zufällig" auf die 57 besten Fotos verteilt. Die "absolut besten Fotos" werden außerdem in der ASM veröffentlicht. Also ran an die Filme und die Kameras, den Auslöser heißgeknipst und das Ganze als fertiges Foto an die Redaktion geschickt. Alles klar? Dann let's go to the Bilders!



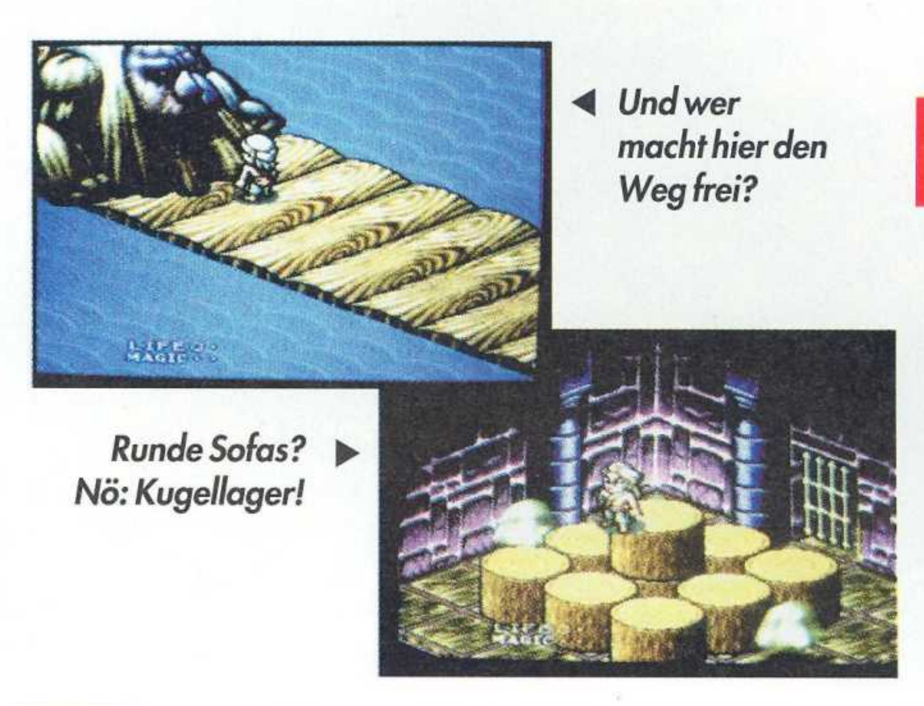
EQUINOX

Super NES, ca. 150 DM, Hersteller: **Sony Music**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Hau das Monster auf die Glocke

Ganz schön umfangreich, was Sony uns da beschert: Ein Fantasy-Action-Adventure mit acht riesigen Inseln, auf denen es von fiesen Monstern nur so wimmelt!

Dein Name ist Glendaal, und Du bist als rachedurstiger Sohn eines gekidnappten Magiers unterwegs, um Papi aus den Klauen von irgendwelchen bösen Mächten zu befreien. Leider entspricht Deine Ausrüstung zunächst einmal absolut nicht den heftigen Anforderungen, die da Deiner harren, mit den Wurfmesserchen kommst Du nicht allzuweit. Statt Dich mit den Brückenbewachern, die zwischen Dir und dem Rest der Welt stehen, direkt anzulegen, steigst Du daher lieber in die Tiefe diverser Dungeons hinab, um dort das Spielzimmer des relevanten Chefs zu finden. In den mit der Zeit immer größer werdenden Dungeons wimmeln kleine Geister, Ritter und Wirbelwinde herum, die bei Berührung je einen Lebenspunkt kosten. Genaues Timing und extrem viel Vorsicht sind angesagt, denn die Jungs machen Dich schneller platt als Du "Au" sagen kannst (eine ziemlich ungenaue Kollisionsabfrage, die den Spielspaß des öfteren zu Spielfrust umfunktioniert). Neue Waffen, Zaubersprüche, Schlüssel, Extras und als Wichtigstes 12 blaue Magie-Murmeln, ohne die Du nicht ins Chefzimmer kommst, liegen verstreut herum oder erscheinen erst, wenn Du einen ganzen Raum von Monstern gesäubert hast. Die unterschiedlichen Grafiksets der diversen Inseln sind eigentlich recht hübsch, nur stimmt die Perspektive nicht immer. Da kann es schon mal passieren, daß schwebende Plattformen, auf denen Du gerade herumturnst, direkt nebeneinander zu fliegen scheinen, in Wirklichkeit sind sie aber auf verschiedenen Höhen angebracht. Trotzdem macht **Equinox** Spaß, zumal das Game mit einer recht ordentlichen Speicher-Option ausgerüstet ist.



◀ *Und wer macht hier den Weg frei?*

Runde Sofas? Nö: Kugellager! ▶



Urteil: 8 — FAST GUT

Grafik:	9
Sound:	7
Ablauf:	9
Atmosphäre:	8
Steuerung:	7

Ungenaue Steuerung und hübsche, aber unfaire Grafik – damit ist das Gut verspielt



ETERNAL CHAMPIONS

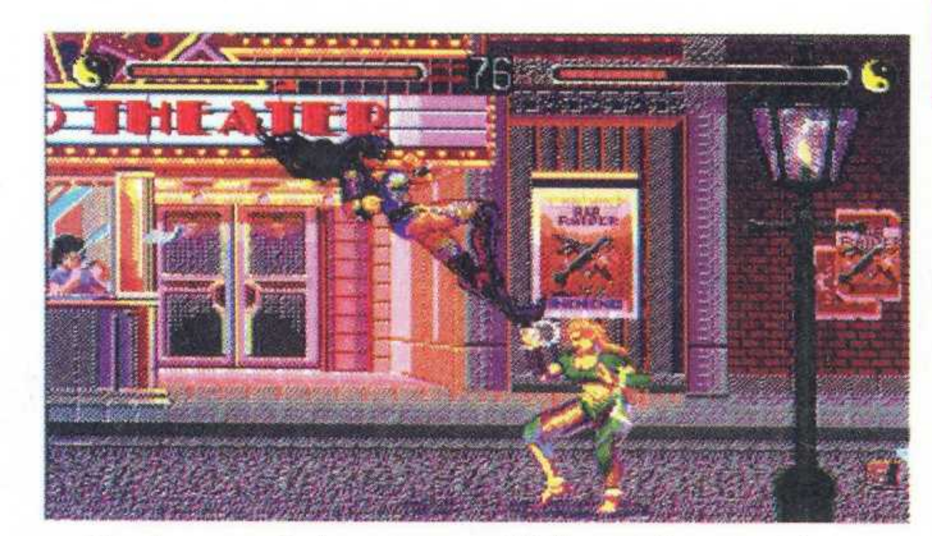
Mega Drive, 149,95 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega**, Deutschland.

Prügelknaben

Riiieeeesensprites und abgedrehte Special Moves zeichnen Segas neuen Klopper aus.

Argh! Schnell zurück! Wenn der Überkopf-Magenschlag trifft, sieht's schlecht aus, also ausweichen und drauf. Ein Wirbelventilator-Angriff wäre jetzt genau das Richtige. Zack, das saß! Ähm, also, nicht daß Ihr jetzt behauptet, wir hätten Euch gesagt, daß Ihr schreiend und prügelnd durch die Stadt laufen sollt. Aber genau genommen ist das sowieso nicht zu befürchten. Denn wenn Ihr erst mal mit **Eternal Champions** angefangen habt, seid Ihr eine ganze Weile beschäftigt. Die Hintergrundgrafiken sind absolut erste Sahne, und je nach Landschaft sieht man Lava blubbern, Rinder kauen oder Hubschrauber fliegen. Genial! Auch die riesigen Sprites sind nicht von schlechten Eltern. Wenn sie zu kämpfen anfangen, fliegen die Fetzen. Jeder hat andere Bewegungen. Besonders fein sind die Special Moves, die extra viel Schaden beim Gegenüber anrichten. Allerdings verbrauchen sie mentale Energie, die sich nur langsam wieder auflädt. Für so viele Bewegungen empfiehlt sich ein Joypad mit sechs Tasten, die alle voll genutzt werden. Wer das nicht hat, kann mit der Start-Taste zwischen zwei Belegungen umschalten – klappt erstaunlich gut! Anfangs ist das alles aber reichlich chaotisch; da kann es hilfreich sein, erst mal die Geschwindigkeit runterzufahren. Klaro auch, daß man zu zweit gegeneinander spielen kann. Extra-Schikanen bietet dann noch der Battle Room, wo man selbst Hindernisse zuschalten kann – zum Beispiel explosive Bälle, die von der Decke fallen. Die Computergegner sind kampferprobt und schwer zu schlagen, sofern man nicht im Menü ihren IQ künstlich runterfährt.

Sehr aufwendig gestaltet sind bei der Special Collectors Edition die Anleitung und Kurzübersicht. Letztere ist nützlich, um sich schnell einen Überblick über die Spezialschläge zu verschaffen, erstere enthält zu jedem Kämpfer sogar einen Lebenslauf. Trotz der wenig intelligenten Handlung ist das Game o.k.



▲ *Shadow war früher eine Berufskillerin, also Vorsicht!*



Urteil: 10 — HAMMERHART

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Spielstärke:	9

Brutal und brachial, eines der guten Zweikampfgames



Die Stunde der langen Jungs

NBA SHOWDOWN '94

Mega Drive, **129,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Verwirrung total: Innerhalb kürzester Zeit erscheint das zweite Basketballgame, das die Buchstaben NBA im Titel trägt.

Was ist nur in die Softwarehersteller gefahren, daß innerhalb kürzester Zeit jeder ein neues Basketballspiel vorlegt? Nachdem Konamis *Hyperdunk* und Acclaims *NBA Jam* jeweils sehr actionlastig waren, gibt sich NBA Showdown '94 aus dem Hause Electronic Arts seriöser: Nicht selten greift der Schiedsrichter zur Pfeife und stoppt allzu rüpelhafte Angriffe. Da kann es auch zu Freiwürfen kommen, und dann wird die Perspektive umgeschaltet.



▲ *Trifft er oder trifft er nicht?*

Das "94" im Titel ist nicht nur ein weiteres Zeichen dafür, wie sehr es elektronische Künstler lieben, regelmäßig neue Versionen ihrer Games zu publizieren, sondern auch Verpflichtung, das Spiel auf den neuesten Stand der NBA-Liga zu bringen. Dabei wurden sogar die Spezialtechniken der großen Stars berücksichtigt. Zusätzlich gibt's verschiedene Spieltaktiken, die aktuelle Liga wird dank eingebauter Batterie gespeichert, und die Spieler werden nach längerem Spiel müde. Soweit alles roger. Erfreulich auch, daß Vierspieleroptionen sich immer weiter durchzusetzen scheinen.

Grafisch werden allerdings absolut keine Bäume ausgerissen, mich störte auch die betretene Stille, die in der Halle herrscht. Ab und an wird's außerdem chaotisch: Wenn sich alles um den Ball drängt, blickt man nicht mehr durch.

Unterm Strich bleibt das anspruchsvollste Basketballspiel für das Mega Drive übrig. Wer aber auf Detailfülle verzichten kann, ist mit NBA Jam wahrscheinlich besser bedient.



Oldie but Goldie

SUPER METHANE BROS

Amiga (1 MB RAM), **69,95 DM**, geplant für: **Amiga CD32**, Hersteller: **Apache**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Ein Blick genügte, und schon war mir klar: Ein Klassiker vom C64 wurde 250%ig kopiert. Aus Bub(ble) und Bob(ble) machte APACHE die SUPER METHANE BROS.

Puff und Blow heißen die Helden, die ihre Gegner mit "Gas" einlullen, selbiges mitsamt dem Gegner wieder einsaugen und ihn dann gegen ein Hindernis oder eine Wand schlagen. Die Folge: Boni in rauhen Mengen. Schafft man eines der 100 Levels (zuzüglich Bonuslevel) vor der Meldung "Hurry Up", erscheint eine Spielkarte (As). Alle vier Asse zusammen ergeben ein Extraleben. Wenn man das Level nicht so schnell bezwingt, tauchen unzerstörbare Bösewichter auf, die Gegner werden schneller usw., usw. Kurzum: alles das, was die meisten von uns schon längst aus *Bubble Bobble* kennen.

Das ist eigentlich ein Grund, das Game zu verreißen! Wohl mit Sehergabe haben die Programmierer das Teil aber mit animierten Boni, teilweise urigen FX und einem Ohrwurm von Musik unterlegt, damit das nicht passiert. Obendrein gefällt mir das Spielprinzip seit jeher. Jürgen sagte eben: "Da machste doch im 13. Level noch das gleiche wie im ersten." Ja sicher, aber: Davon kann man süchtig werden. Wer *Bubble Bobble*, *Rainbow Island* oder *Parasol Stars* nicht besitzt, sollte zugreifen. Die anderen brauchen die Brüder nicht – oder vielleicht doch? Muß jeder selbst wissen.



▲ *Das kenn' ich doch...*

▶ *Guck mal, sind die nicht prima?*





Was heißt hier Waschkörbe?

Es war an einem sonnigen Montag, als der Mann vom Gilb plötzlich mit ernster Miene an der Redaktionstür stand und irgendwas wie "blödsinnige Unmassen", "Leserbriefe" und "Zumutung" murmelte. Nachdem Jürgen dann schließlich seine Windows-Soundbegleitung ausgeschaltet hatte, klappte die Kommunikation mit dem erschöpften Postler schon viel besser. Was er uns mitzuteilen hatte, war rauh aber schmerzlich: Die Menge der Leserbriefe, die an uns geschickt würden, hätte jedes vernünftige Maß nun nicht bloß einfach überschritten, sondern sogar noch ein paar übermütige Purzelbäume darauf geschlagen. Was bedeutete: Er als rechtschaffener Beamter mit gesundem Menschenverstand weigerte sich, uns die Leserpost fürderhin ins Haus zu wuchten. Waschkörbe sei man ja gewohnt (wenn auch keiner weiß, worin die Postlerfamilien nun eigentlich noch ihre Wäsche sammeln sollen, da ja alle Zeitschriftenredaktionen behaupten, sie bekämen ihre Leserpost waschkörbeweise). Aber so etwas? Kurz und gut, am alten Bahnhof stünde ein handlicher Güterwaggon mit den Leserbriefen bereit, und wir sollten uns doch recht bald einen passenden Platz überlegen, wo wir uns dieselben hinstecken könnten.

Alsdann: Noch im selben Jahrhundert pilgerte denn ein Zug arbeitswütiger Redakteure zu besagtem Güterwagen, um Eure Post in Empfang zu nehmen. Das Foto zeigt uns bei der Arbeit.

Noch Fragen? Jaaa – in Ordnung, schickt sie wie immer an:
ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Spät dran?

So, auch ich möchte mich mal zu Wort melden. Ich lese jetzt seit fünf Jahren die ASM und finde die Zeitschrift auch gut (sonst würde ich sie nicht so lange lesen). Aber ein paar Sachen habe ich doch zu bemängeln. Die "Tips und Tricks" werden immer kürzer (na ja, o.k., dafür könnt Ihr nicht unbedingt was). Ebenso stört mich als Amiga-User, daß die Amiga-Spiele nur ganz selten die Höchstnote 12 bekommen, da sie meistens mit den Maßstäben vom PC gemessen werden und nicht, wie es sich gehört, nach systemorientierten Maßstäben (siehe z.B. Wing Commander). *(Anm. d. Red.: Da hast Du aber voll in die Puddingschale gegriffen. Wir testen alle Spiele, auch Konvertierungen, nach systembedingten Maßstäben. Nur müssen sich letztere auch einen Vergleich mit dem jeweiligen Original gefallen lassen. Daß Wing Commander auf Amiga nicht so viel hergab, hätten wir allerdings auch geschrieben, wenn es zuerst für diesen Rechner erschienen wäre. – kate).*

Wo wir schon beim Thema PC sind: Mich stört in letzter Zeit, daß der PC-CD-ROM-Teil immer größer wird. *(Anm. d. Red.: Naja, eigentlich wollen wir ja mit unserem CD-ROM-Teil alle Systeme unterstützen, für die es Nennenswertes auf CD gibt, nicht nur den PC allein. Ansonsten stimmt Deine Beobachtung: Dieser Teil wächst, ebenso wie die Anzahl der Leute, die sich für CD-ROM-Software interessieren – sz).* Außerdem sind des öfteren Eure Tests im Vergleich zu anderen Computerzeitschriften (OOPSA OOPSER) etwas spät dran. *(Anm. d. Red.: Siehe die Antwort an Captain Spoogh. – kate).*

Aber ein bißchen muß ich mich ja schließlich auch zum Guten äußern. So gefallen mir zum Beispiel die neuen Wertungskästchen, das Feedback und sogar der Name "Das Spaßmagazin".

Der OOPSkriescher

(Anm. d. Red.: Ein derartiges Pseudo kommt nicht durch die Zensur, sonst ordnet man unser Heft noch im Literaturgenre "Fäkali-Fiction" ein. Ach ja, ich grüße an dieser Stelle den netten Leser aus Paderborn, der gleich drei Briefe gleichen Inhalts schickte, die mehr als zotenlastig waren. Sorry, veröffentlichen können wir keinen davon – WAYNE interessiert's? Bevor mein Chef-Red. noch mehr Stirnfalten kriegt, als er ohnehin schon hat: Das ist der, der uns als KRRKS und PFFFT bezeichnet und Dich als GLURR betitelt hat. Der hat unseren Aufruf in puncto "Meckerbriefe" etwas mißverstanden.

kate

Wenn Du noch mal aufmerksam hinschaust, wirst Du feststellen, daß die Tips im Schnitt rund 12,529mal so lang sind wie früher – nur der Gesamtumfang des Secret Service mußte in der Vergangenheit gelegentlich den vielen Aktualitäten Rechnung zollen.

sma

Tut mir immer wieder leid, wenn Dir und anderen die eine oder andere Rubrik zu lang, zu kurz, zu fettig, zu blau ist oder zu stark nach Pfefferminz schmeckt. Ich würd' mich wahrscheinlich genau so fuchsen, wenn ich als XYZ-Besitzer ein Generalisten-Heft lesen würde, das immer mehr Seiten eben nicht meinem schönen XYZ-System, sondern dem blöden ABC- oder gar dem völlig indiskutablen ÄÖÜ-System widmet, außerdem immer mehr über SCHWAMPF bringt, obwohl ich doch gar kein SCHWAMPF habe. Also: vollstes Verständnis, aber: Wie sollen wir's allen recht machen?

sz)

Immer noch zu spät?

Nachdem ich bisher immer nur das Feedback gelesen habe, muß ich nun auch mal meinen Senf zu Eurer Zeitschrift abgeben. Wieso gibt es noch keinen Test (oder wenigstens einen "Coming-Soon-Bericht") von DSA 2 – Sternenschweif? Im OOPS OOPER wurde das Teil schon in der Dezemberausgabe (1993!) getestet. Kaufen kann man es übrigens auch schon überall. Warum also kein Test in der ASM? P.S.: Kann es sein, daß Kate etwas gegen klassische Musik hat?

Captain Spoogh

(Anm. d. Red.: Ich höre gerne Mozart, damit hat es sich aber schon. Das nur nebenbei, wichtiger erscheint mir die Sache mit DSA 2 (den Test hast Du sicher schon entdeckt, der "Coming Soon"-Bericht stand in der Juli-Ausgabe). Wir blicken in das Tagebuch des Redakteurs T.. Dort finden wir unter dem 16. April (1994!) den Eintrag: "Habe Guido Henkel (Attic) getroffen und mir Infos zum fast fertigen (!) Spiel geben lassen." Unterdessen war man bei einem anderen Blatt aber nicht untätig, hat sich DSA 2 bei Attic angeschaut (auch noch nicht ganz fertig) und in der gerade anliegenden Ausgabe bewertet (vor uns). Wir aber haben dafür die endgültige Version abgewartet, siehe diese Ausgabe.
Was allerdings in der von Dir genannten Zeitschrift tatsächlich getestet wurde, entzieht sich meiner Kenntnis. Die Aussage, daß das Game überall zu kaufen sei, ist (zumindest am heutigen Tage, 10. Mai) falsch. Daß es in Anzeigen angeboten wird, ist durchaus nicht unüblich, nur wird es noch nicht ausgeliefert. Noch einmal, damit es klar wird: Wir bewerten nur "fertige" Spiele. Das sind wir unseren Lesern schuldig. Was nützt es, sechs Monate vor dem Erstverkaufstag eines Spiels schon den Test zu haben? Noch bevor das Ding dann überhaupt bei den Händlern steht, darfst Du dann schon nichts mehr drüber sagen, weil es ja "längst abgefrühstückt" ist. Ist das nicht 'n bißchen pervers? Wen die Trends und Zukunftsaussichten für die nächsten paar Wochen interessieren, der findet in unserer "Coming Soon"-Rubrik doch das eine oder andere. Oder wie? Oder was?

kate

Perverseus? War das nun ein Held der griechischen Sagenwelt, oder irre ich mich schon wieder?

sz)

Die Post geht ab

An dieser Stelle möchte ich einmal eine Unterabteilung Ihrer Zeitschrift lobend erwähnen, nämlich Ihren Versand-Service. Ende Januar/Anfang Februar bestellte ich bei Ihrem Versandservice die CD "Turrican". Als diese nach rund fünf Wochen immer noch nicht eingetroffen war, wandte ich mich mit Schreiben vom 20.3.1994 an Sie und fragte nach, ob die bestellte CD zwischenzeitlich ausgeliefert worden sei.
Zwei Tage später hatte ich eine Turrican-CD im Briefkasten mit einem kleinen Anschreiben. In diesem wurde mir gesagt, daß man auch nicht sagen könne, wo die CD abgeblieben sei, aber dennoch Ersatz liefere. Das ist ein Service, den man heutzutage leider nicht mehr allzuoft findet.

Norbert Hoffmann

(Anm. d. Red.: Ihr Lob gebe ich an unsere fleißigen Damen von Auftragsbearbeitung und Versand in der Bremer Straße weiter. Stimmt eigentlich – wird Zeit, daß Ihr auch mal lohnend erwähnt werdet!

sz)

Das bin ich

Hallo ASMler, erst mal ein Lob an die Redaktion, Ihr seid immer schön cool. Und noch ein besonderes Lob an Kate (Ihr anderen, seid nicht traurig).

Christian Hammer



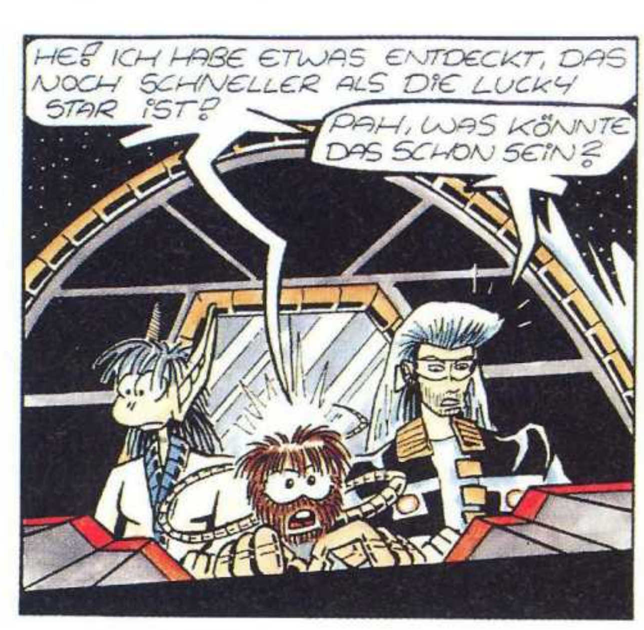
(Anm. d. Red.: Stefan, ich weiß genau, was Du gleich antworten wirst! Daß wir schön cool sind, kann ich nur bestätigen, vor allem Vera, Jürgen und mir, denn da steht den ganzen Tag das Fenster auf kipp, sogar an kalten Tagen. Zu Deinem Bild: Könntest Du den... – hm..., eigentlichen Verwendungszweck des Loches mal erläutern?

kate

Äh...

sma







Da fällt mir ein, ich kannte mal jemanden, der hieß so ähnlich wie Du, laß mich mal nachdenken... – richtig, Christian Rappel. Übrigens, eine hübsche Katze habt Ihr da – bloß, wo bist Du auf dem Bild zu sehen???

sz)

Notfall

Hallo ASMler, in der Computer- und Computerspielewelt bin ich ein absoluter Newcomer. Hieraus ergibt sich für mich nun folgendes Problem: Vor etwa zwei Wochen kaufte ich mir das Adventure Indy 3 für meinen niegelnagelneuen Amiga 500. Die ASM kaufe ich aber erst seit Januar 94. Da ich im Schloß Brunwald total festhänge, habe ich versucht, die ASM Special 22 zu erstehen, die aber leider nicht mehr verfügbar war. Also fragte ich Freunde und Bekannte, ob sie das Spiel kennen oder eine Komplettlösung haben, was auch ohne Erfolg blieb. Deshalb wende ich mich jetzt verzweifelt an Euch...

Jörg Götz

(Anm. d. Red.: Tja, wie mir unser Versand mitteilte, ist die Special 22 ausverkauft und derzeit nicht mehr lieferbar. Macht aber nix, denn es gibt noch unsere Telefon-Hotline (siehe Impressum), dort bekommst Du Tips & Tricks in rauhen Mengen, sofern Du durchkommst. Die Lösung zuschicken ist leider nicht drin. Und hier im Feedback kann ich leider nicht sagen, daß der Krug des betrunkenen Soldaten mit Bier (Küche) gefüllt wird, das Ganze auf die Kohlen unter dem Schweinebraten gegossen werden muß, daß man Braten und Krug dann wieder mitnimmt und letzterer erneut gefüllt wird, damit man der Wache unterhalb der Treppe für 15 Mark eine Lederjacke verkaufen kann, worauf man in den ersten Raum oben links geht und dort Geld aus der Truhe nehmen kann. Auch kann ich nicht verraten, daß dann einige Uniformen angezogen bzw. untersucht werden müssen, daß die Wache mit der Biographie, die Alarmanlage dagegen mit dem Bier außer Kraft gesetzt wird und daß dann nur noch Prügel helfen. Hunde fressen Braten, Pokale lassen sich mit Bier füllen, das wiederum von besonders starken Wachen gerne getrunken wird. Von da bis zu der Tür mit zwei grünen Kabeln, wo Indys Daddy wartet, ist es nicht mehr weit (etwas Geld kann man noch einsacken). Aber auch das kann ich Dir hier nicht verraten. Tut mir leid.

kate)

Falcon-Fan

Hi Ho! Ich bin's wieder, der, der Euch mal die Demos für den F030 geschickt hat. *(Anm. d. Red.: War das vor oder nach Wackersdorf? – kate).* Ich könnte Euch wieder gigantische Dinge schicken sowie ein paar wenige (leider) PD-Games für den F030. Wie war das noch mal mit Gametests für F030? Nur solche, die als ERSTES dafür herauskommen? Und was war mit Oxyd-Magnum? Das erschien als erstes für den F030. Aber das ist ja unwichtig, gelle? Wo bleibt denn der Llamazap-Test?
Ich finde es sehr schade, daß Ihr den F030 so ignoriert. Na, hoffentlich ändert sich was, wenn der Jaguar großen Erfolg hat. Über den schweigt Ihr Euch ja zum Glück nicht aus.
Auch der Test zu Raiden war in Ordnung, denn das Game ist wirklich nicht sooo besonders (habe es auf einer Demo-Paddy durchgezockt).
Wenn Ihr interessiert seid, dann schicke ich Euch PD-Games für den F030 sowie Demos (ich weiß, Ihr seid ein Spiele-Mag).

Zonk of Inter
(Member of the Independent)

(Anm. d. Red.: "He, Beavis, wollen wir was über Falcon-Demos bringen?" – "Hehehehe, ähhh, Falcon Sux, man! Hehehehe, ähhh, hehehe..."

Butt-tom

DAS NAMENLOSE GRAUEN LAUERT IN DEN TIEFEN DER ERDE



Hey, Butt-tom, nimmst du wohl die Hand von Chers Knie!? Jetzt wird erst mal die Leserpost zu Ende beantwortet!

Steavis

Wir ignorieren doch keine Falcon-Fans.

vb

Genau! Nächster Brief, bitte.

kate

Nein!!! Im Ernst: Nix gegen den Falcon und erst recht nix gegen Dich! Oxyd Magnum hab' ich erst kennengelernt, als es auf dem PC erschien – was soll man machen, wenn Atari selbst schon nicht mehr weiß, wie man "Falcon" schreibt? Beim Jaguar sieht die Sache, wie Du richtig sagst, ganz anders aus. Der Falcon scheint leider das Schicksal anderer exzellenter Atari-Hardware zu teilen; die Benutzerzahlen sprechen für sich. Wie wär's aber, wenn wir in einem der nächsten Hefte einen kleinen "Blickpunkt" mit einer Übersicht über die verfügbaren "Falcon"-Spiele (Kommerz und PD) machen? Hättest Du als Falcon-Fachmann vielleicht sogar Lust, den für uns zu schreiben? Melde Dich doch noch mal bei mir!

sz)

10 Punkte

Hallo an alle, die sich angesprochen fühlen. Ein dickes Lob an die gesamte ASM-Redaktion wegen der auffallend vielen Verbesserungen dieses Mags. Um nur einiges zu nennen: Das Preis-/Leistungsverhältnis der Software im Bazar, die hübschen Bildchen auf'm Cover, Peters Editorial, die Replay-Einleitungen von Klaus, die ganzen informativen Berichte und dann noch... – halt, genug geschleimt. Kommen wir lieber zu anderen diversen Sachen.

1) Warum hat in der 3/94 "Hand of Fate" mit dem Urteil 12 nur einen schlappen Hitstern bekommen, während "Indy Car Racing" mit Urteil 11 einen glatten Megahit bekam? *(Anm. d. Red.: – Easy, Mungo, bevor Du hier die Wände raufkletterst. Hast Du schon mal Äpfel mit Birnen verglichen? "Hand of Fate" ist ein sehr gutes Adventure, doch leider finden wir nichts extrem Neues (Innovatives). Bei "Indy Car Racing" ist das was anderes. Die Animation ist trotz hoher Grafikauflösung selbst auf Rechnern unterhalb des DX2/66 noch flüssig, und die Strecken und Wagen sind in einer noch nie dagewesenen Detailfreude programmiert worden, daß hier ein Megahitstern fällig war – eben wegen Innovation. – cus)*

2) Kann man als Abonnent die Service-Karten nicht zu Euch rüberfaxen? *(Anm. d. Red.: Ja. – sz)*

3) Wie lange gedenkt Ihr eigentlich bei der Enterprise im Bazar, noch 1701-A dranstehen zu lassen? Wie schon mal irgendwann jemand klarstellte, hat die A runde Warpdüsen, wobei die B schmale mit Öffnungen hat. *(Anm. d. Red.: Ach ja, diese furchtbar fruchtbare Streitfrage hatten wir vor langer Zeit schon mal, und das allgemein anerkannte amtliche Endergebnis war:
Die NCC 1701 ohne was wurde im Jahre 2245 von der Föderation der Vereinigten Planeten in Dienst gestellt. Sie hatte die runden Warps und so weiter. Ihren Namen bekam sie nach einer langen Ahnenreihe von Schiffen, die sich stolz "Enterprise" nannten – das erste im Jahre 1705. 2264 übernahm Captain James T. Kirk das Kommando des Raumschiffs von Captain Pike. Das Schiff mit der Modellnummer NCC 1701 diente der Sternenflotte viele Jahre; immer wieder wurden Verbesserungen an ihm vorgenommen. Wegen der schnell fortschreitenden Raumfahrttechnologie wurde in den siebziger Jahren ein größerer Umbau beschlossen, und 2276 dockte die Enterprise an einer Werft in der Erdumlaufbahn an. Die Umbaumaßnahmen nahmen zweieinhalb Jahre in Anspruch. Anschließend war die Enterprise ein von Grund auf neues Schiff. Neue Warptriebwerke waren montiert, Hauptrumpf und Teller vergrößert. Dennoch enthielt sie im Kern noch Teile der ursprünglichen Enterprise.
Dieses Schiff ging im Jahr 2285 verloren, als Captain Kirk die Selbstzerstörung veranlaßte. Er tat dies, um zu verhindern, daß das Schiff den Klingonen in die Hände fiel. Der Vorfall ereignete sich, als die Enterprise auf dem Weg zum Planeten Genesis war, um Spocks Körper von dort zurückzuholen (Kinofilm "Auf der Suche nach Mr Spock").
Infolge einer langen Tradition von Schiffen mit dem Namen "Enterprise" in der Sternenflotte entschloß man sich noch im gleichen Jahr, die "Yorktown" in "U.S.S. Enterprise 1701 A" umzubenennen. Es handelte sich dabei um ein neueres Modell der "Constitution"-Klasse. Trotz der äußeren Ähnlichkeit zu ihrer Vorgängerin brachte diese sozusagen "dritte" Enterprise, die unserem Modell als Vorbild diente und in dem Kinofilm "Das unentdeckte Land" zu bewundern war, wiederum viele Verbesserungen mit. Die Warptriebwerke entsprangen einer neuen Technologie, und die Computer- und Kontrollsysteme waren auf dem neuesten Stand.
So, alle Klarheiten beseitigt? Natürlich steht "1701 A" auch auf den Abziehbildchen unseres Modells, wie es sich gehört. – sz)*

4) Wie wär's ebenfalls im Bazar mit Puppen von der Redaktion? Ist doch der Hit. *(Anm. d. Red.: Vera, der meint dich! – kate
Das glaub' ich nicht, oder hast du schon mal eine Puppe mit Haaren auf den Zähnen gesehen? Der meint bestimmt dich, Kate. Du bist ja unsere Tante! – vb)*

5) Irgendwie ist die Ohren-Power-Rubrik ja ein bißchen eintönig. Fast alles nur Heavy Metal und Hard-Rock. Was haltet Ihr von Hip Hop oder Dancefloor? *(Anm. d. Red.: Eine wahre Aufgabe, die sich bei derartiger Musik an die Texter stellt. Aber statt Hard-Rock kann man ja*





auch mal Faltenrock vorstellen. – kate

Meinst Du vielleicht Claus Hipp, den mit den kleinen, feinen Gemüsebreichen? Oder vielleicht den Hip-Hop-Chonder, der ewig krank ist? – jb

Iiichip haabehop imhip nichtshop dagegenhip – oh verdammt, das ist dieser komische Hiphoprhythmus, bei dem ich immer mit muß... – vb

Hör mal, nur Hard Rock und Heavy Metal? Willst du mich verkohlen? Screamin' Jay Hawkins unter Hard Rock laufen zu lassen! Freaky Fuckin' Weirdoz unter Heavy Metal – die Jungs würden Dir aufs Dach steigen. Stilrichtungsrepertoire der letzten Ausgaben: Grunge, Crossover, Rock, Rhythm'n'Blues, Blues, Mainstream, Cool Jazz, Metal (diverse Stilrichtungen), Wave, Rave, Indie, aber kein Dancefloor. Letzteres kriegt die Menschheit eh den ganzen Tag über das Gagaradio eingetrichtert. In Sachen Hip Hop gelobe ich Besserung, obwohl ich mehr oder minder die Meinung vertrete, daß Hip Hop immer mehr in Richtung Crossover ausläuft. – cus

Hauptsache, es läuft irgendwann aus. Armer Stefan, in seiner Jugend gab es noch so schöne Lieder wie "Heimat, deine Berge" und so. – kate

Da sieht man doch wieder, wie wenig der Trafford von einer Jugend in den 60ern weiß! Wieder die Packungsbeilage auf den Karaoke-Proggis nicht gelesen, was, Nesthäkchen? "Nebenwirkungen: Mit langanhaltenden Geschmacksstörungen und erhöhtem Aufkommen von Ohrenschmalz ist unbedingt zu rechnen!" – sma)

6) Frage von einem großen Space-Rat-Fan: Wann gibt es wieder mal ein neues Diabologic-Adventure? *(Anm. d. Red.: Tja, wir haben da demnächst was, das wird Dich zu Freudensprüngen veranlassen, auch wenn die Space Rat nicht direkt dabei ist. Mehr verrate ich aber noch nicht. – sz)*

7) Hey, ich habe ein neues Ratespiel! Wie viele Paar Hosenträger hat Peter in seinem Schrank? *(Anm. d. Red.: Frag lieber mal, wie viele Tassen... AUA! – kate*

Ich weiß ein viel lustigeres Ratespiel! Wie viele Zähne hat Klaus jetzt noch im Mund? – sz)

8) An Thomas: Starrst Du immer noch grinsend auf einen Punkt? *(Anm. d. Red.: Nein, im Moment starre ich gerade weinend auf Deinen Leserbrief. – tom)*

9) An Klaus: Schon mal herzlichen Glückwunsch zum 35sten vorträglich. *(Anm. d. Red.: Nachträglich zwar, aber trotzdem danke. Übrigens gab's sowohl vom Chef-Red. als auch vom CvD Blümchen. Und dann noch eine Karte, auf der folgendes stand: "Vampire stehen auf junges Blut! Na, da hast Du ja noch einmal Glück gehabt." – kate)*

10) Da ich bald einen wunderschönen PC mein eigen nennen darf und den Atari verschrotten kann, kommen wir wieder mal auf das Thema Raubkopien. Von meinen maximal 40 DM im Monat, die neben CDs, Heften etc. so übrig bleiben, kann ich mir höchstens alle zwei Monate ein neues Game kaufen, aber auch nur, wenn ich mir nix anderes leiste. Also deswegen mein Spruch: Eine Raubkopie in Ehren kann niemand verwehren.

Ach Peter, grüß doch Deinen Hosenträger Rüdiger von mir.

Jan Söfjer

(Anm. d. Red.: Also, die "Ehren" beim Raubkopieren konnte mir bis jetzt noch keiner zeigen, und ich kenne da einen Haufen Softwareentwickler, die solcherlei Tätigkeit sogar sehr vehement verwehren. Mit allem Nachdruck und der Faust des Gesetzes...

Rüdiger bedankt sich und grüßt zurück. Er fühlt sich etwas schlapp in letzter Zeit und möchte die ständige Anspannung des täglichen Dienstes demnächst doch lieber der nachwachsenden Generation junger, dynamischer und cool gestylter "Trouser-Carrier" überlassen.

sz)

Hilfe!

PC-User: Warum hilft mir denn keiner?

ASM: Doch, wir helfen Dir! Dafür sind wir doch schließlich Deine Lieblingszeitschrift. Ja, was hast Du denn, sag doch mal!
PC-User: Ja, also, mein Bruder, der hat 'nen Amiga, aber die haben immer so schöne Grafikdemos mit schöner Musik und wunderbaren Bildern und so... – Ich will so etwas auch mal haben, sonst krieg' ich Komplexe. Ich habe doch nicht 3200 DM ausgegeben, nur um mit Windows zu spielen!
ASM: Ach, und jetzt sollen wir welche herzaubern?
PC-User: Aber in Eurer Ausgabe 9/93 habt Ihr doch schon Demos vorgestellt, die ich mir ja auch schon alle besorgt habe, aber ich will mehr, mehr! Sagt mir doch einfach, wo ich die Dinger herkriegen kann, bitte, bitte!
ASM: Wir werden sehen, was sich machen läßt. Vielleicht finden wir ein paar Adressen.
PC-User: Das ist aber lieb, nur nicht schon wieder die von (...), der ist nämlich böse und umgezogen.
Falls Ihr diesen Schwummpf nicht abdrucken wollt, fände ich es trotzdem toll, wenn Ihr mir faxt oder einen kleinen Artikel in der nächsten Ausgabe schreibt. *(Anm. d. Red.: Weil Du's bist, gibt's gleich drei kleine Artikel! Der, die, das. – kate).* Also bis dann.

Ansgar

(Anm. d. Red.: Was wollte der eigentlich von uns?

kate

Klaus, du sollst Faxen machen, aber das brauch' ich dir ja nicht extra nicht zu sagen, die machst du sowieso dauernd.

jb

Was fragst du mich? Du siehst mich von lauter Fragezeichen umhüllt...

vb

Ich weiß gar nicht, was der hat, andere Leute haben noch nicht mal einen Bruder.

tom

Schieß Dir 'n paar im Wald.

cus

Wer ASM-Äußerungen nachmacht, wird mit Abdruck im Feedback nicht unter einer Spalte und sieben Antworten bestraft.

sma

Ist mal wieder typisch! Die Kollegen machen sich's leicht und sondern bloß 'n paar blöde Sprüche ab. Deine Frage ernsthaft beantworten darf dann natürlich wieder mal ich. Also, paß auf: Die meisten größeren PD- und Shareware-Händler halten sich auch in puncto Demos auf dem Laufenden. Frag zum Beispiel mal bei SSM, Hochstraße 4, 86577 Sielenbach, oder auch bei CDV, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe, oder bei Mike Behrendt, Flach-Fengler-Straße 112, 50389 Wesseling. Wer ansonsten noch Demos macht oder sammelt und gegen gemäßigte Gebühr verschickt, darf uns gern ein Kärtchen schreiben; wir veröffentlichen die Kontakte dann in einer der nächsten Ausgaben. An dieser Stelle mal wieder die Empfehlung: Modem zulegen und eine geeignete Mailbox anklingeln, dann kann man Demos und andere interessante Sachen nach Herzenslust "saugen". Hier eine kleine Auswahl interessanter Boxen, die dafür in Frage kommen:
Rollo's Mailbox, Göttingen – 0551/5069130, CEUS, München – 089/4484829, Hansebox, Hamburg – 040/298-3000, Sachsen-Netz-BBS, Leipzig – 0341/2511049, TBX, Berlin – 030/6947017, Plutonium BBS, Düsseldorf – 0211/620145.

sz)

Sim-Feedback

✉ Liebes Feedbackmadel! 'Tschuldigung! Wir wissen natürlich, daß Du Dich jeden Morgen rasieren tust, weil wir Dich in der hannoverschen Niederlassung der Firma (...) getroffen haben. Nein, nicht am Kopf, das waren wir nicht. *(Anm. d. Red.: Komisch, in dem Geschäft hab' ich mich doch gar nicht rasiert, woher wißt Ihr das? – kate).* Nun zum Thema unseres Schreibens: Schlau, wie wir sind, haben wir einige Vorschläge für die Kreativabteilung der Softwarefirma Maxis. Da sämtliche "SIM"-Spiele, die bisher ihren Weg auf unsere Festplatten gefunden hatten, schon nach wenigen Stunden so zäh waren wie ein fünf Jahre altes, eingepökeltes südindonesisches Lammkotelett, machen wir den beschlipsten Herren nun einige Vorschläge zu diesem Thema. Im Angebot wären da zum Beispiel:
SIM-Gras: die ultimative Graswachs-Simulation in Echtzeit für Leute mit wenig Hobbys.
SIM-Pickel: die überragende Simulation in Sachen Gesichtspflege.
SIM-"Tür auf" und der zweite Teil SIM-"Tür zu": das innovative Spitzenspiel unter sämtlichen Türsimulationen.
Sonstige: SIM-Beamter, SIM-Flirt, SIM-Sex, SIM-ASM, SIM-Schnorrer, SIM-Pastor, SIM-Salabim, SIM-Sons, SIM-Hinz, SIM-Kunz, SIM-Viren, SIM-Ple, SIM-"Hohler Leserbrief".

SIM-Fish und SIM-Beautykiller

(Anm. d. Red.: SIM-Sex? Vom Alter her dürfte das nix für Stefan sein. Autsch, Trafford, der tut weh! Ich hätte da noch drei weitere Vorschläge:
SIM-Ultan: das Rollenspiel, in dem der Sultan seinen Kopf verliert.
SIM-Babwe: Negerkuß-Produktion mit Echtzeitmodus.

kate

Ach ja! Und SIM-Bohlig ist dann wohl die täuschend echte Simulation eines morschen Holzstegs am Bootshafen, oder wie? Übrigens ist Klaus NICHT das Feedback-Madel, sondern, wenn schon, dann das "Mädchen für alles".

sz

Wer will mich da simulieren???
Arndt Grass)









Sehr sinnlos

Hallo, ASMler! *(Anm. d. Red.: Diese Begrüßung lese ich schon zum dritten Mal. Wie wäre es denn mit was Neuem, z.B. "Herzallerliebste Redaktion" oder so? Je schleim, desto veröffentlicht. – kate).* Ich gehöre noch zur jungen Generation der ASM-Leser (15 Jahre), aber ich versuche mir doch meine Gedanken zu machen zum Thema "Gewalt in Computerspielen". Auch wenn ich zwangsläufig darauf angewiesen bin, bei Freunden in den Genuß der neuesten Spiele zu gelangen, komme ich doch häufig in Kontakt mit sogenannten Gewaltspielen (z. B. Wumm – *Name wieder mal verändert, die Red.*). Aber meiner Meinung nach kann man nur dann von solchen Spielen geistig angegriffen werden, wenn man den Computer in den Vordergrund stellt. Und die meisten Leute, die sich anmaßen, darüber groß zu referieren bzw. diskutieren, haben keine Ahnung von diesen Spielen oder zumindest nicht von deren Motiven.

Noch ein paar Fragen:

1. Warum habt Ihr wieder den genialen Bazar kleiner gemacht? *(Anm. d. Red.: Fünf Seiten sind normal, und je nach Bedarf gibt's "mal mehr, mal weniger", wie der bekannte Finanzfachmann Beutelfried Flötenkönig immer zu sagen pflegte. – sz)*
2. Warum ist der Secret Service in den letzten paar Monaten erst ganz riesig, dann winzig klein und jetzt wieder auf halbwegs stabile Größe gekommen? *(Anm. d. Red.: Geh mal von der Sonne direkt ins eiskalte Wasser und danach wieder in die Sonne. – kate)*
3. Wie teuer ist eine Currywurst an Eurer Lieblingsbude eigentlich? *(Anm. d. Red.: Nee, die ist nicht teuer, die ist ausgesprochen preiswert. Wenn Du mal vorbeikommst, lad' ich Dich gern auf 'ne doppelte Körri rotweiß ein! – sz)*
4. Warum testet Ihr eigentlich nur solch seltene CDs? *(Anm. d. Red.: – Siehe Antwort oben. Selten ist übrigens falsch. Die Dinger gibt's zuhauf. Gegenfrage: Was nützt es Dir, wenn Du zum 2000 und einten Mal liest, daß die neue Scheibe von Ach-ich-bin-so-feminin-Madonna wieder einmal der letzte Kommerz-Dreck ist? Ohren-Power heißt: Wege aus der Ohrenkrise und nicht mit Volldampf rein. – cus)*

Ich hoffe, Ihr beantwortet meinen Brief sehr sinnlos, damit ich mal wieder was zum Lachen hab' im grauen Schulalltag.

Der Riesentöter Wulfhelm Okenheld

(Anm. d. Red.: Schon mal jemanden getroffen, der sich beim Quadratwurzelziehen den Daumen verletzt hat? Ach so, Du wolltest ja eine spezielle Antwort. Bitte schön: sehr sinnlos!

kate

Grauer Schulalltag? Du solltest dringend zum Optiker. Kaum etwas ist so bunt wie der Schulalltag, sogar wenn der Kunstunterricht ausfällt. Warte erst mal ab, bis Du einen anständig unordentlichen Beruf wie Computerjournalist ausübst: Nahezu jeder dieser sogenannten PCs ist tatsächlich grau, und manche Software ist absolut greulich. – Übrigens, Klaus, warum ist dein Daumen so dick verbunden?

sma)

Star-Trek-Wettbewerb

Ich hatte an dem Star-Trek-Wettbewerb in der 10/93 teilgenommen und eine Ausgabe des Spiels "25th Anniversary" auf CD-ROM gewonnen. Dabei hat es mir nichts ausgemacht zu warten, und auch, als Ihr mir mitgeteilt habt, es würde noch zwei Monate dauern, war ich immer noch zuversichtlich (übrigens danke für die Mütze). Doch jetzt beschleicht mich langsam das Gefühl, daß Ihr mich vergessen habt. Deshalb nun die Frage: Habt Ihr mich vergessen?

Martin Klein

(Anm. d. Red.: Nein, lieber Martin, wir haben Dich bestimmt nicht vergessen. Dieses Problem war wirklich das Problem einer Firma. Denn es dauerte doch einige Zeit, bis das Game fertiggestellt war. Doch jetzt, man glaubt es kaum: "TUSCH – TATATATA – TUSCH, Ende" ist es tatsächlich da und zu den Gewinnern unterwegs.

vb

Was ist unterwegs? Das Problem, oder wie?

kate)

Sensoren

Ich leiste gerade meinen Zivildienst in einer Körperbehinderten-Schule ab. Da viele meiner SchülerInnen nur non-verbal kommunizieren können, programmiere ich in meiner Freizeit Kommunikationsprogramme. Die Anpassung der Software stellt kein größeres Problem dar, "lediglich" die nötigen Sensoren bereiten mir Probleme. Ich improvisiere gerade mit einer normalen Maus als Kopf-, Zungen- und Ein-Finger-Schalter, da ich lediglich einen 1-0-Schalter benötige (nur der Knopfdruck wird erfaßt und ausgewertet).

Ich habe in der ASM 2/94, Seite 16, einen Bericht über innovative Sensortechniken gelesen (Augenverfolgungs- und Alphawellenerfassungssystem). Könnt Ihr mir die Adresse des Entwicklers, Herstellers oder der Benutzer zusenden?

Ich meine auch gelesen zu haben, daß diese Sensoren in den USA bereits zur Integration von Behinderten eingesetzt werden. Eventuell könnt Ihr auch die Adressen der Institute ermitteln, welche diese Sensoren schon testen oder getestet haben. Falls es schon einen deutschen Hersteller, Entwickler oder Benutzer gibt, wäre ich Euch sehr verbunden, wenn Ihr mir dessen Adresse auch übermitteln würdet.

Frank Zittlau

(Anm. d. Red.: In ASM 3/94, auf Seite 88/89, ist übrigens

noch ein viel ausführlicherer Artikel über die von Dir angesprochene Technologie erschienen, und über die nicht spielebezogenen Aspekte der Sache hat die Zeitschrift "iX" in ihrer Ausgabe 11/93 eine umfangreiche Reportage gebracht.
Deine Anfrage haben wir an unseren US-Korrespondenten Markus Krichel weitergereicht. Er hat sich freundlicherweise bereiterklärt, den Kontakt zu Dave Warner zu vermitteln, der die von Dir erwähnte Technologie im klinischen Umfeld einsetzt. Wenn Du über einen Zugang zum Internet verfügst, kannst Du Dave auch dort unter ***davew@well.sf.ca.us*** *erreichen.*
Die Firma, die die im Bericht erwähnten "Biomuse"-Geräte entwickelt hat und herstellt, heißt Biocontrol Systems inc., die Adresse ist: 430 Cowper Street, CA94301 Palo Alto, USA. Telefon: 001-415-329-8494, Fax: 001-415-329-8498.
sz)

Virus im Sortiment

Welches ist der beste Virenscanner? Ich habe Central Point Anti-Virus V. 2.0 und McAfee V. 111. Sind die okay? Gibt es eigentlich Viren zu kaufen, um die Scanner mal zu testen? Wo, und wie teuer sind die?

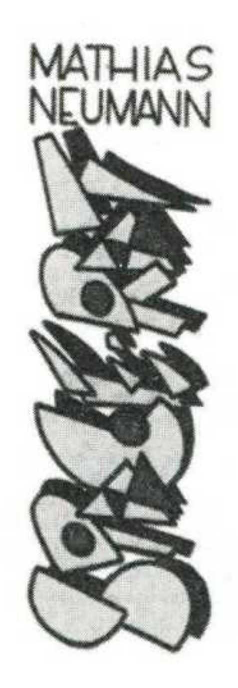
Jan Bloch

(Anm. d. Red.: Über die Qualitäten verschiedener Scanner gibt es unterschiedliche Meinungen. Die von Dir genannten Programme funktionieren einwandfrei. Allerdings ist es vielleicht interessant für Dich, etwas über verschiedene Methoden zur Virenerkennung zu wissen, damit Du selbst urteilen kannst.
1. Speicher und/oder Datenträger werden nach für bestimmte Viren typischen Zeichenfolgen durchsucht. Diese Methode ist natürlich nur dann erfolgreich, wenn die Viren vorher bekannt und nicht verändert sind.
2. Der eingesetzte Virenscanner überwacht und beschränkt die Zugriffe auf Datenträger. Wenn ein vom Anwender nicht erlaubter Schreibzugriff erfolgen soll, wird er unterbunden. Diese Methode verhindert in erster Linie die Verbreitung von Viren, ist aber relativ ungenau, weil es natürlich nicht einfach ist, zwischen "zulässigen" und "nicht zulässigen" Schreibzugriffen zu unterscheiden.
3. Für einzelne Dateien werden Prüfsummen berechnet, die bei der späteren Virensuche jede erfolgte Änderung von Programmen anzeigen. Diese Methode ist einigermaßen zuverlässig, wenn man VOR einem Virenbefall mit der nötigen Sorgfalt hat Prüfsummen berechnen lassen.
Nahezu alle modernen Scanner setzen übrigens Kombinationen der genannten drei Verfahren ein. Tatsächlich gibt es Viren-Simulatoren (z. B. das Sharewareprogramm "VS2"), die ungefährliche, aber scheinbar virenverseuchte COM-Programme erzeugen. Der Wert derartiger Pseudoviren ist aber fraglich, denn in der Regel erkennt jeder Scanner von anno dunnemals die virentypischen Zeichenketten, die damit erzeugt werden. Gibt Dein Scanner dabei tatsächlich Alarm, ist das also eher ein Zeichen, wie leicht man ihn täuschen kann. Sollte er andererseits über die scheinbar verseuchte Datei hinwegsehen, kann das umgekehrt sogar ein Qualitätsmerkmal sein – wohlgemerkt, KANN.
sma)

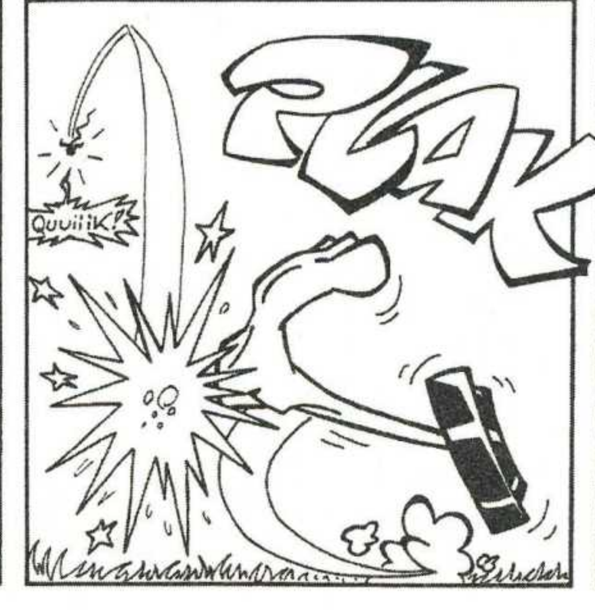
Scientology – Pro und Kontra

Ich möchte Ihnen schon von vornherein sagen, daß sich mein Leserbrief nicht auf die sonst üblichen Themen in Ihrer Zeitschrift bezieht, sondern eine Reaktion auf eine Anzeige in der ASM 4/94 ist. Auf Seite 91 der besagten Ausgabe Ihres Magazins war doch tatsächlich eine Anzeige zu finden, die für die Buchreihe "Mission Erde" des Autors L. Ron Hubbard warb. Ich werde Ihnen gern erklären, sofern Sie es noch nicht wissen sollten, wer L. Ron Hubbard war, und warum mich diese Werbeanzeige so schockierte. Der Autor dieser SF-Reihe sowie zahlreicher weiterer Bücher und ehemaliges Mitglied des Neo-Satanischen-Ordens O. T. O. in den USA war niemand Geringerer als der Gründer der Scientology-Sekte.
Ich bin nicht sicher, ob Ihre Kenntnisse über diese wohl zur Zeit mächtigste und somit auch gefährlichste Sekte ausreichen, um sich ein Bild darüber zu machen, welchen Einfluß sie bereits auf viele Länder der Welt ausübt (offenbar sogar auf Computermagazine). Auch hier in Deutschland gewinnt sie immer mehr einflußreiche, neue Mitglieder, die es der Sekte ermöglichen, eine enorme Macht (selbst in der Politik) zu erlangen. Selbst Inhaber ganzer Verlage sind Mitglieder. Somit stehen dann also auch die entsprechenden Verlage unter Kontrolle der Scientologen. Um die vielen weiteren Auswirkungen und Machteinflüsse dieser Organisation näher zu erläutern, bedarf es wohl eines ganzen Buches.
Es ist meiner Meinung nach einfach unglaublich, daß Sie einen Mann wie L. Ron Hubbard bzw. seine Organisation durch Werbetexte unterstützen. Oder sollte das etwa kein Zufall sein? Selbst in seinen Romanen sind die Ideologien von seiner "neuen Welt", wenn auch nicht immer offensichtlich, aufgeführt. Es würde mich nicht wundern, in der nächsten Ausgabe der ASM Werbung für einen seiner "Selbsthilfe-Bestsellerromane" wie das Werk "Dianetik" zu finden.
Ich bitte Sie dringlichst, weder meinen Namen noch meine Adresse im Falle einer Veröffentlichung abzudrucken oder weiterzuleiten.

(Anm. d. Red.: Was wir hiermit auch nicht getan haben. Warum eigentlich? Angst vor Reaktionen aus den Reihen der Scientologen?









Redaktionelle Arbeit und Anzeigenmanagement sind übrigens zwei verschiedene Bereiche. Wir kennen die Inhalte der Annoncen nicht, bevor sie im Heft erscheinen.
kate

Im Feedback der ASM 6/94 (Seite 42) sind wir bereits auf die Sache mit der Anzeige für Hubbards Buch eingegangen. Noch mal: Wir sind keine Scientologen; weder unser Verlag noch unsere Redaktion haben mit dieser Organisation etwas zu tun; wir sympathisieren auch nicht mit der Lehre der Scientology. Aber wie heißt es so schön: Wohl dem Manne, der von beiden Seiten getreten wird, denn er hält stets das Gleichgewicht. Den "zweiten Tritt" bekommen wir gleich im nun folgenden Brief.
sz)

In der Juni-Ausgabe habt Ihr einen Leserbrief mit der Überschrift "Hubbards Buch" veröffentlicht, und Du, Stefan Martin, hast dazu Stellung genommen und Dir Asche aufs Haupt gestreut, weil Du Chick-Corea-Platten besitzt.
Ich bin seit 1985 Computer-Freak und seit 1987 Scientologe und dachte immer, das eine hätte mit dem anderen nichts zu tun. Daß Ihr keine Anzeigen vom New-Era-Verlag mehr entgegennehmen wollt, leuchtet mir ja von Eurer Situation aus gesehen noch halbwegs ein, aber daß Ihr jetzt in Eurem Mag vor Scientology und allem, was damit auch nur im Entferntesten zu tun hat, warnen wollt, steht Euch, wie ich denke, nicht zu.
Ich bin, wie schon erwähnt, seit sieben Jahren Scientologe und habe nur positive Erfahrungen damit gemacht. Ich bin, um nur ein Beispiel zu nennen, meine Spielsucht (Geldspielautomaten) losgeworden, nachdem ich in diese Kisten ca. 15000 DM geworfen hatte. Ich will hier niemanden belehren, sondern vielleicht mal zum Nachdenken anregen, denn was manchmal an Lügen über uns verbreitet wird, erinnert doch stark an die Zeit vor 50-60 Jahren.
Außerdem würde es doch an Schwachsinn grenzen, zu sagen: "Ich kaufe mir jetzt nichts mehr von Chick Corea, weil er Scientologe ist – schade, daß die Musik so gut ist."
Dann dürfte auch niemand mehr "Top Gun", "Die Firma" etc. anschauen, weil in diesen Filmen Tom Cruise (Scientologe) mitspielt. "Kuck mal, wer da spricht" wäre tabu (John Travolta und Kirstie Alley sind Scientologen), sogar Star Trek dürfte man nicht mehr sehen, denn in "Star Trek II"! spielt auch Kirstie Alley mit.
In den USA ist so eine "Scientologen-Verfolgung" undenkbar. Dort laufen täglich Werbespots im Fernsehen, aber Deutschland scheint da wohl aufgrund seiner Geschichte vorbelastet zu sein.
Olaf Schuck

(Anm. d. Red.: Teilweise gut argumentiert, lieber Olaf. Vielleicht können wir uns ja gelegentlich bei einem Täßchen Tee ausführlicher darüber unterhalten. Andererseits gibt es natürlich einen Unterschied zwischen der Platte eines Interpreten, der sie gleichzeitig als Werbung für eine Sekte benutzt – da gibt's übrigens noch andere Beispiele – und einem Film, in dem ein Sektenmitglied die Hauptrolle spielt. Oder gibt's im Vor- und Nachspann der erwähnten Filme entsprechende Danksagungen an L. Ron Hubbard? Na, siehst Du!
Scientology gegen Spielsucht? Da fällt mir ganz ketzerisch nur das Sprichwort "Vom Regen in die Traufe" ein!
Und schließlich, um die Sache nicht zu hoch zu hängen, halten wir uns einfach an ein paar Tatsachen. Wie jeder nachlesen kann, hat Hubbard schon in den 40ern vorausgesagt, daß er einmal richtig absahnen wolle und daß eine Sekte dafür hervorragend geeignet sei. Ebenfalls nachprüfbar ist, daß Hubbard unter anderem im Zusammenhang mit Steuerhinterziehung in erheblichen Maße bis zu seinem Tode in mehreren Staaten per Haftbefehl gesucht wurde. Schließlich sind die australischen Behörden sicherlich gerne bereit zu bestätigen, daß die Scientology Church dort als "kriminelle Vereinigung" verboten wurde.
sma)



Bunt gemischt geht es auf unserer Bücherseite zu. Dreimal Abenteuer und einmal Technik – so sieht die Zusammenstellung in diesem Monat aus.

Schmöker-Ecke

Angelesen

Gedruckte "Schlachteninsel"

Das Buch um den gerade entstehenden Battle-Isle-II-Kult steht bei uns schon jetzt auf dem Prüfstand. Zur Story: Auf dem Planeten Chromos ist die Hölle los. Computer versuchen, die Macht zu ergreifen. Die Drulls bemühen sich, das zu verhindern. Und damit alles noch schwieriger wird, laufen da noch eine ganze Reihe Kais herum, die mitmischen wollen, aber weder für die Drulls noch für die Blecheimer von Titan-Net etwas übrig haben. Mitten in diesem Krieg ohne Frontverläufe stehen Brit und Len, zwei drullische Soldaten, die das tadellose Gute darstellen. Weil nun Brit eine Frau und Len ein Mann ist, funkt es da immer wieder mal. In weiteren Hauptrollen spielen Dars (der Bösewicht aus den eigenen Reihen), Quaila (der Chef von Brit und Len) und Drag (Anführer der Kais und Verwirrungsstifter für den Leser).

Was dabei rauskommt, ist eine Geschichte zwischen Perry Rhodan und Heinz G. Konsalik ("Ärzte und Leidenschaft" oder so). Als Einstimmung auf die Battle-Isle-Schlachten im Spiel ist es hervorragend. Die Atmosphäre beim Spiel wird durch das Buch wesentlich komplexer. Aber auch ein Nicht-Battle-Isle-Spieler kann sich mit dem Buch gut in die Badewanne oder ins Bett zum Schmökern zurückziehen. Autor Stefan Piasecki hat sicher keinen Meilenstein der Science-fiction-Literatur geschaffen, aber für sein Erstlingswerk hat er doch einen beachtlichen 300-Seiter herausgebracht. Erschienen ist das Buch im Bastei-Lübbe-Verlag. Es kostet 12,90 DM. Ein Teil der Auflage des Games Battle Isle II erscheint mit dem Buch als Zugabe.

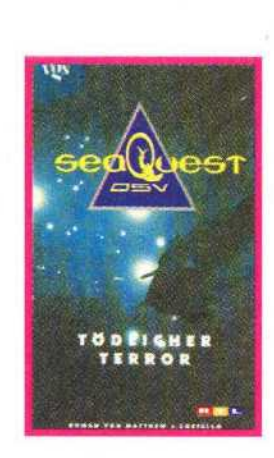
Darwin lesen kann!

"seaQuest", die Zukunftsserie von Steven Spielberg, hat schon im Vorfeld der Ausstrahlung für Furore gesorgt. Doch die Folgen konnten den Erwartungen nicht immer gerecht werden. Jetzt gibt's die Bücher zur Serie von der vgs-Verlagsgesellschaft; gerade erschien der zweite Band.



Band 1 "Mission unter Wasser" von Peter Morwood und Diane Duane ist als Pilotfilm der Serie verfilmt worden. Im Gegensatz zum Film werden im Buch die Charaktere viel besser dargestellt, auch die Krisensituation des Jahres 2018 bekommt eine ausführliche Erläuterung. Der Zwist zwischen Nathan Bridger und der Ex-Kommandantin der seaQuest, Stark, wird hier besonders ausführlich beschrieben.

Der zweite Band, "Tödlicher Terror" war noch nicht als Film zu sehen. Hier geht es um den terroristischen Anschlag auf die Unterwasser-Ferienanlage "SousMer" , bei der 600 Menschen als Geiseln genommen werden. Wie Nathan Bridger und seine Crew diesen Einsatz hinter sich bringen und noch mehr Abenteuer bestehen, wird auch hier wesentlich intensiver beschrieben, als es die Fernsehserie könnte.



Die seaQuest-Bücher von vgs sind allerdings Geschmackssache. Wer gerne mit beiden Beinen auf der Erde steht, wird wenig Spaß an Science-fiction haben. Für SF-Fans sind sie allerdings schon empfehlenswert, zumal sie nicht nur als "Jugendbücher" anzusehen sind, sondern die Serie ergänzen und verständlicher machen.



Wenn's Modem klemmt

Spiele über Modem werden immer attraktiver. War man früher auf "Klötzchengrafik" à la "Nethack" angewiesen, so kann man heute schon richtige Grafik-Games über die "lange Leitung" spielen. Zum Beispiel Strategiespiele oder Flugsimulatoren. Modems mit BZT-Prüfnummer (auch "zugelassene" Modems genannt) werden immer preiswerter, auch die schnellen Modelle. Ein Gerät mit dem neuen Standard V.32terbo für 19200bps kostet zum Beispiel bei einigen Händlern nicht mehr als 350 DM – ein Bruchteil dessen, was man früher verlangt hat. Und so bestellen sich immer mehr Neu-DFÜler ihr Modem. Das kommt dann an, wird schnell angeschlossen – und nichts geht!

Die Autoren Christian Spanik und Hannes Rügheimer wollen mit ihrem Paperback "Die Trickkiste zu DFÜ" Hilfe anbieten. Das Buch ist nach einem Lerneffekt-Schema aufgebaut: Zuerst wird das Problem beschrieben, dann der Trick (oder die Lösung) erklärt, eine nachfolgende Step-by-Step-Erläuterung hilft überdies zum Verständnis. Ein alphabetisches Trickregister bringt noch einmal alle Tips in Reihenfolge. Zwar ist das Buch kein Allheilmittel, und das Studium des Handbuchs wird auch weiterhin Pflicht sein, doch sollte sich jeder von Euch, der mit dem Modem Probleme hat, das Büchlein mal ansehen. Der Preis von 19,80 DM haut auch kein großes Loch in den Geldbeutel.



Titel:	Battle Isle Saga
Autor:	Stefan Piasecki
Verlag:	Bastei/Lübbe
Seiten:	317
Preis:	12,90 DM
ISBN:	3-404-13591-1

Titel:	Mission unter Wasser
Autoren:	Peter Morwood/Diane Duane
Verlag:	vgs Verlagsgesellschaft, Köln
Seiten:	219
Preis:	29,80 DM
ISBN:	3-8025-2283-4

Titel:	Tödlicher Terror
Autor:	Matthew J. Costello
Verlag:	vgs Verlagsgesellschaft, Köln
Seiten:	282
Preis:	29,80 DM
ISBN:	3-8025-2291-5

Titel:	Die Trickkiste zu DFÜ
Autoren:	Christian Spanik/ Hannes Rügheimer
Verlag:	dtv, München
Seiten:	239
Preis:	19,80 DM
ISBN:	3-423-52011

PLOK

Super NES, ca. 110 DM, Hersteller: **Tradewest**, USA, Muster von: **Nintendo**, 63760 Großostheim.

Vorsicht, Arm im Anflug!

Plok ist eigentlich ein sehr netter Typ (und auch sehr musikalisch, wenn die tolle Musik des Spiels dafür ein Maßstab ist). Er hat nur eine Schwäche: seinen Fahnenfimmel. Überall auf seiner Insel hat er diese bunten Wimpel verteilt, und der schönste weht über seinem Haus. Bis gestern, heißt das, denn letzte Nacht haben die fiesen Flöhe der Inselwelt seine Lieblingsfahne geklaut und verschleppt. Jetzt ist Plok gar nicht mehr nett, sondern ziemlich sauer, und will es der Flohkönigin mal deftig heimzahlen.

Zu diesem Zweck läuft er von Dorf zu Dorf und erledigt alles, was ihm vor die Arme kommt: Flöhe, rostgefährdete Fische, Mohnblumen, spuckende Köpfe, aufgeblasene Flugmagier. Plok benutzt dazu normalerweise allerdings weder Ballermann noch Kung-Fu: Er schmeißt mit seinen Armen und Beinen um sich, daß es eine wahre Pracht ist. Unkonventionell, aber effektiv. Der Vorteil an der Sache ist, daß die Dinger immer zu ihm zurückkommen. Der Nachteil besteht darin, daß er nur vier Gliedmaßen hat und ihm so des öfteren mal kurzfristig die Muni ausgeht.

Aber davon dürft Ihr Euch nicht abschrecken lassen, denn Extraklamotten, mit denen Plok Superkräfte erlangt, gibt es reichlich. Ob Gemüse-Raketenwerfer oder rotierende Sägeblätter, witzig sind die Effekte allemal. Extraleben, magische Kraftfelder, abgefahrene Fahrzeuge und zahme Killerwespen peppen das Game weiter auf.



◀ Wer flöht mich da?

Dafür könnt' ich mich ja glatt wegschmeißen ▶

Die in viele Stages aufgeteilten fünf Levels dürft Ihr in zwei Schwierigkeitsstufen durchwandern, allerdings bekommt Ihr etliche nette Features nicht zu Gesicht, wenn Ihr Euch das Leben allzu leicht macht.

Der fetzigen Musik entsprechend warten sowohl Gameplay als auch Grafik mit viel Witz und Abwechslung auf. Ein runde Sache, könnte man sagen, wenn da nicht ein dicker Wermutstropfen wäre: Es gibt keine Paßwörter. Das drückt die Wertung denn doch etwas nach unten. Wen das aber nicht stört, der bekommt mit Plok ein echt tolles Jump'n'Run.



SKYBLAZER

Super NES, ca. 140 DM, Hersteller: **Sony**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Magischer Klettermaxe

Sonys jüngster SNES-Streich **Skyblazer** führt Euch in ein schwer bedrängtes Fantasy-Reich. Die Story um eine Invasion von unterweltlichen Monstern in ein friedliebendes Inselreich ist dabei zwar nicht unbedingt neu, aber die Aufbereitung recht originell. Laßt Euch also überraschen.

Sky heißt Euer niedlicher fäusteschwingender Recke, der gar kräftig hüpft, selbst an den glattesten Wänden wie mit Saugnäpfen haftet und daran herumklettert, daß es eine wahre Pracht ist (ein sehr nützliches Feature, by the way). Gute Nerven hat der Junge ebenfalls – und die braucht er auch, denn die Gegend wimmelt nur so von fiesen Biestern. Zum Glück kann Sky nicht nur kräftig zuschlagen und treten, sondern ist auch in Magie ganz gut bewandert. Fliegende Feuersicheln sind seine Spezialität, und die räumen schon mal nicht schlecht unter dem Geswusel auf. Je weiter Sky sich durch die Levels prügelt, umso mehr magische Extrawaffen kommen hinzu. Allerdings sollt Ihr diese nur mit viel Überlegung einsetzen, denn für jede Benutzung werden gnadenlos Magiepunkte abgezogen, und spätestens beim jeweiligen Levelend-Gegner könnte es dann etwas eng werden (die Jungs sind teilweise ganz schön knackig!). Paßwörter versöhnen mit dem saftigen Schwierigkeitsgrad.

▲ Ah, eine nette junge Zauberin...

Die Levels selbst sind grafisch recht abwechslungsreich gestaltet – ob außen oder innen, die Programmierer haben bei der Levelgestaltung mindestens genauso viel Phantasie bewiesen wie bei den originellen Gegnern. Und falls Euch die sechs Levels nicht reichen sollten, empfehle ich Euch, mal kräftig zu suchen, es gibt da nämlich noch ein siebtes (aber das ist schrecklich geheim). Besonders schick: die Flugsequenzen im Mode 7. Nicht ganz so gelungen wie die Grafik ist die akustische Untermalung. Die Dudelmusik animiert eher zum Abschalten als zum genüßlichen Lauschen. Aber nobody's schließlich perfect, und obwohl das Game nicht gerade von neuen Ideen strotzt, macht es doch immer wieder Laune.



▲ Skai-haiiii, deine Welt sind die Behergeeee...

Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	9
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	10

Action für Fortgeschrittene

POP'N TWINBEE

Game Boy, **69,95 DM**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Konami Europe GmbH**.

Gleich knallt's

Große Preisfrage: Was ist das? Klein und handlich, paßt in jede Hand- und in jede Jackentasche, gibt manchmal merkwürdige Laute von sich. Nein, es ist kein Rasierapparat!

Schluß ist's mit dem Lotterleben. Pizza, Hamburger, Faulenzen ade. Jetzt muß wieder in die Hände gespuckt und gearbeitet werden. Solche Worte kommen zwar nicht von unserem guten Oberindianer Peter, treffen aber auch bei **Pop'n Twinbee** den Nagel auf den Kopf. Die guten Zeiten haben sich wie in der gleichnamigen Seifenoper eines Privatsenders in schlechte verwandelt, und das ruft die Bee-Geschwister auf den Plan. Es kann ja der Frömmste nicht in Frieden, Freude, Eierkuchen leben, wenn es dem bösen Dr. Nicky nicht gefällt. Dabei war's so schön ruhig und gemütlich auf den Donburi-Inseln, seit Twinbee, Winbee und Gwinbee in vergangenen Abenteuern diversen Unholden den Garaus gemacht hatten und endlich Ruhe eingekehrt war.

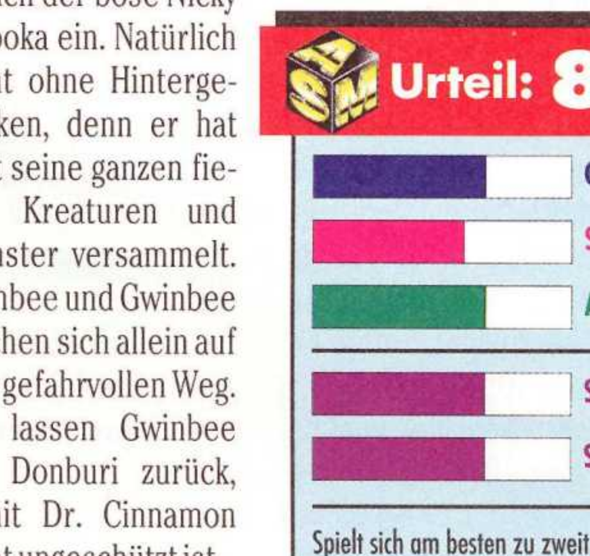
Diese Ruhe ist nun empfindlich gestört, denn Dr. Nicky, ein alter Schulkamerad des guten Dr. Cinnamon, sinnt auf Rache. Twinbee und Winbee hatten nämlich seine oberfieslichen Kreaturen Spice King, Gatlantis und Witch King total vernichtet und ihm so die Macht entzogen.

"Was ihr könnt, kann ich schon lange", sagt sich der böse Nicky und lädt die Geschwister auf die Insel PookaPooka ein. Natürlich nicht ohne Hintergedanken, denn er hat dort seine ganzen fiesen Kreaturen und Monster versammelt. Twinbee und Gwinbee machen sich allein auf den gefahrvollen Weg. Sie lassen Gwinbee auf Donburi zurück, damit Dr. Cinnamon nicht ungeschützt ist.

▲ *Hilfe, ist hier ein Nest?*

Ihr als Spieler steuert die Bees entweder allein oder via Verkabelung zu zweit durch vier unterschiedliche Welten. Die Reihenfolge könnt Ihr im Eingangsscreen bestimmen. Habt Ihr alle geschafft, wartet ein letztes großes Level auf Euch. Habt Ihr auch das bewältigt, beginnt Ihr noch einmal von vorn, doch auf einer höheren Schwierigkeitsstufe.

Unterwegs müßt Ihr ballern, was das Zeug hält. Hinter mancher Wolke verbergen sich Glöckchen, die Ihr einsammeln solltet. Überall warten reichlich Goodies und Baddies auf Euch. Das nett gemachte Shoot'em-Up bietet aber insgesamt nicht viel Neues.



Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	8
Spielstärke:	8
Steuerung:	8

Spielt sich am besten zu zweit

HYPER V-BALL

SuperNES, **ca. 100 DM**, Hersteller: **Ubi-Soft**, England, Muster von: **Hersteller**.

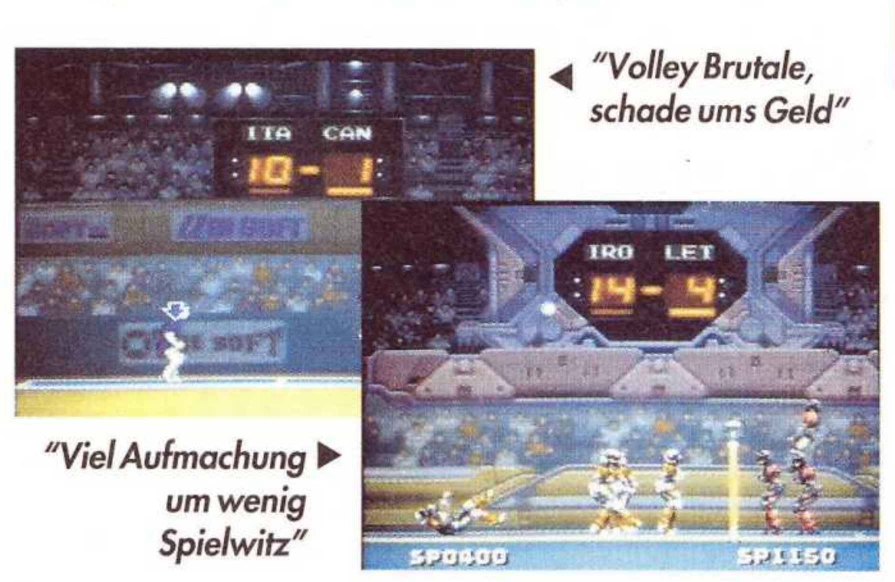


Mega-Pong

Ganz am Anfang der Videospiel-Historie gab es mal ein besonders beliebtes Game, das auf den Namen "Pong" hörte. Bei diesem Klassiker ging es darum, mit zwei vertikal verschiebbaren Schlägern einen Ball ins gegnerische Tor zu plazieren. Ubi-Soft hat sich des Themas angenommen und präsentiert, keine 20 Jahre nach dem Debuterfolg von Pong, die gleiche Spielidee nochmal. Jetzt allerdings mit dramatischer Story und aufgemotzter Grafik.

Those were the days

Tatsächlich findet sich eine frappierende Ähnlichkeit zu dem Uraltklassiker. Allerdings wurden einige neue Entdeckungen in der Softwaretechnik berücksichtigt und dem ganzen ein modernerer Look verpaßt. Die Erfindung der Sinuskurve ermöglicht es jetzt zum Beispiel, die Schläger (bei Hyper-V-Ball: die Teams) horizontal zu verschieben und den Ball in einer naturgetreuen Schwerkraftsimulation hüpfen zu lassen. Auch bei der Auswahl der Schläger (Spieler) ist man nicht mehr an weiße Klötzchen gebunden, sondern kann zwischen einer ganzen Reihe Teams mit unterschiedlichen Spielstärken auswählen. Waaahnsinn, was heutzutage alles technisch möglich ist. Das Gameplay hat sich allerdings nicht besonders geändert. Der Spieler versucht im Match gegen Computergegner oder einen Kumpel, die Mannschaft an die richtige Stelle zu bewegen und gut getimt auf den Feirknopf zu drücken. Hat man alles richtig gemacht, fliegt der Ball übers Netz, wo ihn der Gegner fallen läßt oder zurückschlägt. Damit das Ganze nicht so kompliziert wird, sagt der Computer mit kleinen Pfeilen, wo der Ball als nächstes hinfliegt und wo man tunlichst das Team plazieren sollte. Je nach Qualität des gewählten Teams läßt sich der Ball so eine ganze Weile hin und her bewegen, bis entweder der Computer entsprechend der Teameigenschaften einen Fehler macht oder einer der Gegner eingeschlafen ist.



◀ *"Volley Brutale, schade ums Geld"*

"Viel Aufmachung um wenig Spielwitz" ▶

Lame Game

Also wirklich, Ubi-Soft! Sowas kann man doch heute nicht mehr bringen! Ein paar Robots hier, ein reißerisches Menü da. Das alles in 256 Farben mit Paralax-scrolling und Stereosound, aber ohne jedes Gameplay. Nö, dafür sind die Module zu teuer und das SNES zu gut.



Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	3
Dauerspaß:	2
Idee:	2

Die Grafik ist ganz gut, aber wo, bitteschön, ist das Spiel?

Freundschaftswerbung

49,- DM
Magic of Endoria (PC)

MEGAHIT

Urteil: 11
SEHR GUT

Komplett in deutsch!

Aktionsangebot

Für einen neuen Abonnenten erhältst Du

den aktuellen Spielehit "MAGIC OF ENDORIA" (PC) unter Zuzahlung von 49,- DM. Oder "MR. NUTZ" (Amiga) unter Zuzahlung von 35,- DM.

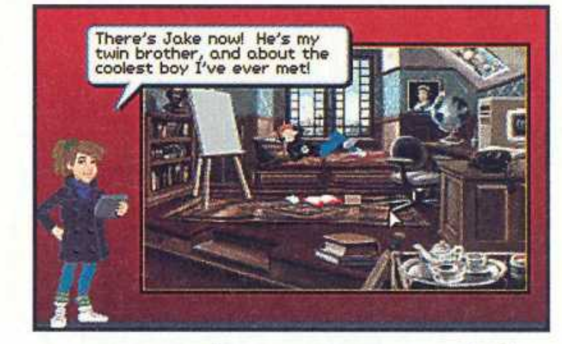
Das Angebot gilt, wenn Du für uns einen neuen Abonnenten wirbst. Der neu geworbene Abonnent darf die **ASM** in den letzten sechs Monaten nicht im Abonnement bezogen haben und muß das Abo mindestens zwölf Ausgaben lang beziehen. Wenn nach diesen zwölf Ausgaben die **ASM** nicht mehr gefallen sollte, kann das Abo ohne Angabe von Gründen unter Einhaltung der geltenden Kündigungsfrist gekündigt werden.

Benutzt bitte die ABOKARTE!





Ein originelles Detektiv-Adventure, das an Spannung den "???"-Büchern in nichts nachsteht, schickt Electronic Arts auf Disk und CD ins Rennen um die Gunst der Computer-Knobler. Streicht also Eure kleinen grauen Zellen neu an, schiebt noch ein paar Vitamine zwischen die Zähne, und zeigt mal, ob Ihr besser seid als Sherlock Holmes.



▲ *Wie in Holmes' Hütte: Nur Pfeife und Violine sind nicht zu entdecken*



Sorgfältig werden die Indizien gesammelt ▶

EAGLE EYE MYSTERIES – THE ORIGINAL IN LONDON

PC (386/16, 10 MB auf Festplatte, SoundBlaster, unterst. EMS, XMS), je **ca. 130 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Detektei Adlerauge sucht Mitarbeiter

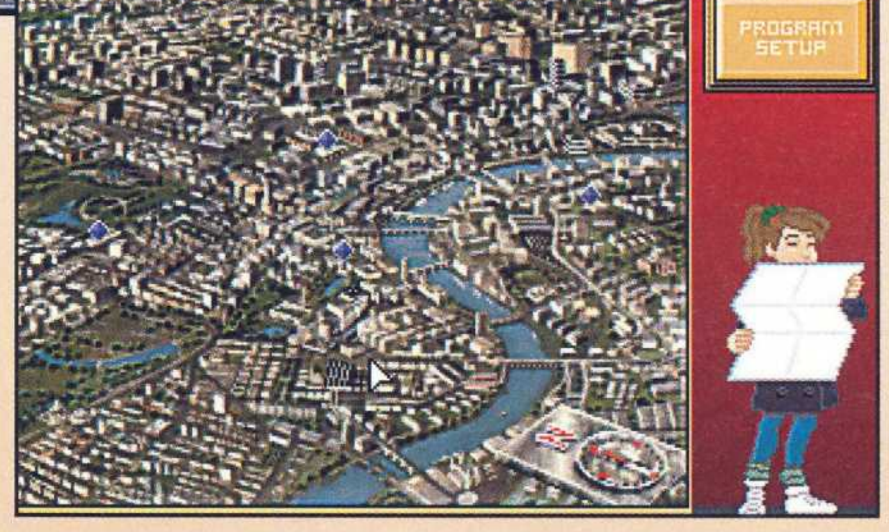


◀ *Die Fahrt im roten Doppeldecker darf natürlich nicht fehlen*



Adventures gibt es als Computer-Games ja reichlich, aber die meisten davon sind fantasymäßig unterwegs. Echte Detektivstories sind ziemlich selten, wenn man mal von Sierra-Spielen wie *Gabriel Knight* oder der *Police-Quest*-Serie, Tsunamis *Blue Force* oder den *Lost Files* von Electronic Arts absieht. Da kommen die **Eagle Eye Mysteries** gerade recht, um die Lücke zu füllen.

Jake und Jennifer Eagle sind 14 Jahre alt, amerikanische Zwillinge, Begründer der Eagle Eye Detective Agency und ständig irgendwelchen Untaten auf der Spur. Sobald Du das Game installiert hast (was sehr schnell geht), darfst Du Dir aussuchen, mit wem von den beiden Du ein Team bilden möchtest. Und dann geht es auch schon los. Eingebettet in eine ziemlich plausible Rahmengeschichte geht Ihr gemeinsam auf Verbrecherjagd oder löst knifflige Rätsel. Egal ob in der ersten Ausgabe, die in Amerika angesiedelt ist, oder im zweiten Teil, der Euch nach London führt, immer mußt du Deine grauen Zellen ganz schön auf Hochtouren bringen, um die zwar sehr logischen und zu Beginn auch noch relativ einfachen Puzzles mit hieb- und stichfesten Argumenten zu lösen. Jake oder Jenny helfen Dir dabei, indem sie alle Hinweise und Aussagen auf einem kleinen tragbaren Computer festhalten. Diese Fakten kannst Du Dir jederzeit ansehen und daraus Deine Schlüsse ziehen. Glaubst Du, den Täter festgenagelt zu haben, markierst Du die relevanten Aussagen und klickst in der Reihe der Tatbeteiligten auf das Konterfei des Schuldigen oder Gesuchten. Ist alles richtig, wirst Du in der Zeitung als Held gefeiert. Hast Du danebengetippt, darfst Du weitersuchen. Was bei den "Adlerauge"-Rätseln besonders positiv auffällt, ist die Tatsache, daß in jedem Adventure nicht etwa nur ein großes Verbrechen aufgeklärt werden muß, sondern daß sich jedes Spiel in mehr als 50 Episoden gliedert, die völlig unabhängig voneinander bearbeitet werden können. Wenn Du also mal nicht viel Zeit, aber Bock auf ein bißchen Denkarbeit hast, löst Du halt nur zwei kurze, knackige Fälle komplett, statt Dich für 15 Minuten wieder neu in ein Game zu verbeißen, an dem Du schon seit vier Wochen salamitaktikmäßig knabberst. Und vor allem mußt Du nicht – wie meistens – genau an der besten Stelle wieder aufhören, nur weil die Schulaufgaben mit Mamas strenger Stimme rufen.



▲ *Unwillkürlich fragt man sich: Wo ist Mr. X?*

Spannend und sehr abwechslungsreich sind die Fälle auf jeden Fall. In London beispielsweise hat die Theatergruppe, in der Jennys Mutter mitspielt, gerade ein Shakespeare-Drama einstudiert. Die Premiere soll in Stratford stattfinden. Bei Erfolg ist das DER Durchbruch für die Schauspieler, und alle sind dementsprechend schrecklich nervös. Vor allem die zweite Besetzung findet, daß sie ja alles viiiel besser könne als die Hauptakteure. Und als der große Tag da ist, kommt von den beiden Minibussen, mit denen die Schauspieler nach Stratford fahren sollten, nur einer an. Ausgerechnet das Auto der Hauptbesetzung hatte noch in London einen Motordefekt. Seltsam, nicht?

Du befragst alle Anwesenden, gehst in die Bibliothek, schaust Dich in London und in Stratford nach Hinweisen um und findest heraus, daß einer der Nachwuchsschauspieler nicht nur Auto-Fan ist, sondern auch ölverschmierte Hände hatte. Alles klar? Die Eagle Eye Mysteries warten mit einer Mischung aus detaillierten gemalten Grafiken und digitalisierten Bildern der Originalschauplätze auf. Animation wird nicht sonderlich groß geschrieben, aber das ist hier auch gar nicht nötig. Neben einem analytischen Gehirntraining à la Sherlock Holmes bekommst Du im zweiten Teil der Serie auch noch eine Gratisreise an interessante Orte in England spendiert, die mit spannender Vergangenheit und vielen Digi-Bildern aufwarten. Eine ganz nette und saubere (amerikanische) Sprachausgabe lockert das Geschehen gelegentlich auf, und wenn Du inzwischen leidlich Englisch gelernt hast, wirst Du damit vermutlich wenig Probleme haben.



Urteil: 10 – GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	11
Dauerspaß:	10
Idee:	11

Tüftel, grübel, denk – so macht Detektivspielen Spaß!



POWER STRIKE II

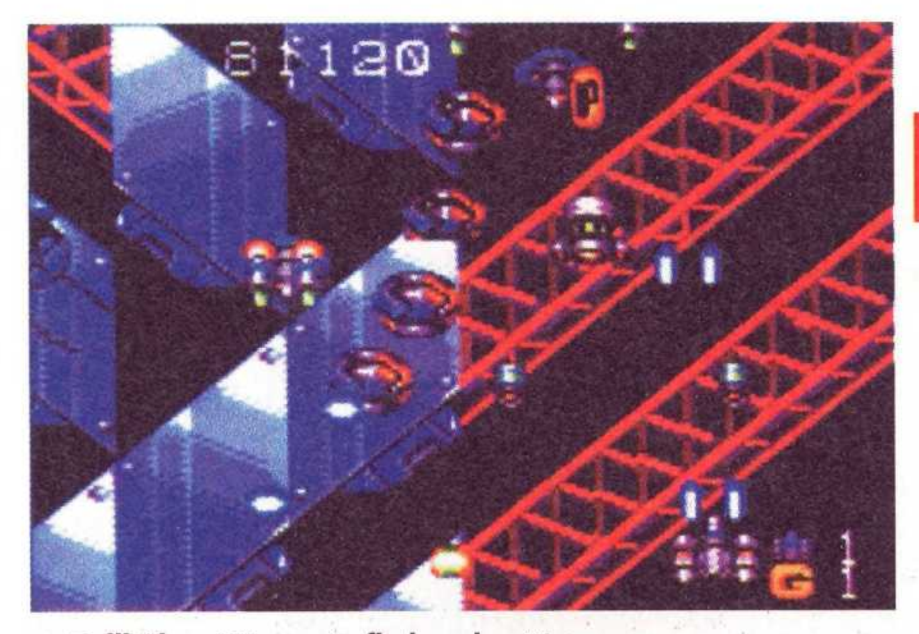
Game Gear, **89,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland.**

Hinein ins Vergnügen

Segas Game Gear entwickelt sich zur kosmischen Inferno-Maschine. In Power Strike II wird geballert, was das Zeug hält.

Die Story von Power Strike II ist ebenso neu wie der Inhalt des römisch-germanischen Museums in Köln, eigentlich kann man es auch eine "Inflation von Helden" nennen. Man fliegt wieder gegen außerirdische Invasoren (gäääähn!) und ist als einziger in der Lage, die Erde zu retten (schnarch...). Soweit zum Thema.

Das Spiel selbst ist rasant, bunt und nicht leicht. Man hat insgesamt drei Schiffchen – also Leben – zur Verfügung. Kurz nach dem Start geht es auch schon wacker zur Sache; die anstürmenden Gegner versuchen wirklich alles, um unseren Flugbooten den Stöpsel rauszuziehen. Doch die Extrawaffen, die man sich "erschießen" kann, sind auch nicht ohne: Da gibt es Vier- oder Sechsfachschüsse, Raketen aller Variationen, "Sidekicks" mit Strahlwaffen, rotierende Schutzschilde und ähnliches. In einem Optionsmenü kann man eines von 15 Musikstücken auswählen, die allerdings fürchterlich abgedudelt werden und mich beim Spielen eher gestört haben. Die Levels lassen sich von einfach ("easy") bis verdOOPS schwer ("maniac") einstellen; außerdem kann man eine von acht Geschwindigkeiten auswählen. Die "1" steht für "normale Herzaktivität", die "8" für "beginnenden Wahnsinn" – diese Einstellung hinterläßt auf dem Screen unter Umständen nichts weiter als wuselnde Schlieren. Bis auf den Sound kommt Power Strike II also gut weg. Wer es schön heavy mag, der ist mit dem Spiel äußerst gut bedient.



▲ *Tollkühne Hänger in fliehenden Kisten*

ASM Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	4
Ablauf:	10
Dauerspaß	9
Steuerung:	9

Power Strike II zeigt, was das Game Gear kann



Let's stolper West

Donald Reddish hat die Nase voll. Den Sohn irischer Schafhirten hält nichts mehr auf der elterlichen Farm. Also wird der Rucksack gepackt und eine Karriere als Westernheld angestrebt.

Ja, so war das vor hundert Jahren: Wer sich zu Höherem berufen fühlte, als in der Heimat Schafe zu hüten, der versuchte sein Glück im Wilden Westen. Donald Reddish gilt auf der elterlichen Farm als hilfloser Schwachkopf. Trotzdem packt der junge Mann eines Tages sein Bündel und begibt sich westwärts nach Laredo, um ein berühmter Sheriff zu werden. Ganz so einfach ist das allerdings nicht, denn die Stadtväter von Laredo wollen von jedem Bewerber vorher eine Sheriffprüfung abgelegt haben.

Spiel wow, Grafik lau

ProLine, die Macher des bekannten Tetris-Mega-Klones Nyet, versuchen sich im Adventure-Genre. Das Ergebnis kann sich ohne weiters sehen lassen, wenngleich diverse Abstriche gemacht werden müssen. Zum einen ist die Story zwar sehr kompakt, die Rätsel sind alle logisch durchkonstruiert und auch in ausreichender Menge vorhanden, zum anderen sind aber die Ideen größtenteils aus bekannten Adventure-Hits zusammengeliehen. Dazu kommt der Knackpunkt Nummer 1, die miserable Grafik. So was haben wir bei Sharewarespielen schon besser gesehen.

WILD WEST

PC, 79 DM, Hersteller: **ProLine**, 31061 Alfeld, Muster von: **Hersteller**.

Wild West verfügt zwar über das allseits beliebte, LucasArts-typische Point-und-Klick-Interface, die Qualität der Zeichnungen und 3D-Animationen geht jedoch über die von Scribbles nicht hinaus. Alles wirkt irgendwie halbfertig und hölzern. Der Held stakst durch die Landschaft, als hätte er sich in die Cowboyhosen gemacht, und große Teile der Objekte sind nur an der Textzeile zu identifizieren. So geht's nicht!



◀ *Ich dachte, die wohnen im Himalaya...*



▲ *Dahinter befindet sich ein Grafikadventure*

Wild West ist prima spielbar, hat knackige Rätsel und einen deftigen Humor, der immer wieder gut rüberkommt. Aber bei Grafikadventures spielt das Auge mit, und in dieser Beziehung ist das Game eine echte Beleidigung. Schade eigentlich, die stümperhafte Aufmachung sorgt bei dem ansonsten gut gelungenen Spiel für gewaltige Abzüge in der B-Note.



Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Grafik:	5
Sound:	8
Ablauf:	10
Humor:	11
Idee:	9

Man traut seinen Augen nicht. He, ProLine, kauft euch mal 'nen Grafiker!

Mit Ach und Krach

TUBULAR WORLDS

PC, 49 DM, geplant für: **Macintosh, Amiga**, Hersteller: **Dongleware**, 69139 Neckargemünd, Muster von: **Hersteller**.

"Mach den Krach mal leiser!" Diese freundlichen Worte von Vera beim Start von TUBULAR WORLDS sprachen Bände.

Über das neue Ballerspiel von **Dongleware** kann man geteilter Meinung sein. Der Bildschirm, bestehend aus mehr oder weniger hübschen Felslandschaften, scrollt ruckelfrei von rechts nach links. Die Aufgabe des Alleinspielers oder der beiden Spieler im Team ist die Vernichtung der gegnerischen Sprites, der am Boden befindlichen Gebäude und später auch die Zerstörung der Weltraumbehausungen und -gegner. Das Ganze soll laut Handbuch übrigens eine "Cyberworld" sein. Die Betonung liegt auf "soll".

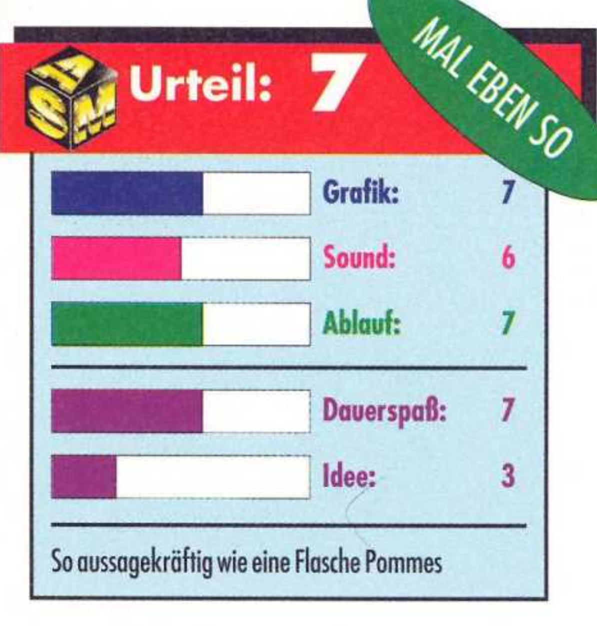
Unter Aufnahme von Waffen-Extras und diversen anderen Boni muß man vor allem darauf achten, wo man langfliegt, denn oft genug findet sich nur eine Stelle, an der man durchkommt. Natürlich gibt es auch Endgegner, und die sind verdammt zäh. Für Solo-Spieler wird das Säubern der Screens kein Zuckerschlecken sein, im Partnermodus ist das schon eher möglich.



▲ *Die Röhre von Joy Fleming?*

◀ *Baller Dir einen!*

Die Enttäuschung des Spielers ist vorprogrammiert: Ein einziger Treffer genügt, damit das eigene Schiff des Geist aufgibt. Eingefleischte Ballerfreaks werden dem Teil vielleicht noch was abgewinnen können, und wegen des vergleichsweise niedrigen Preises gibt es mit Ach und Krach noch eine durchschnittliche Benotung. Das sollte das Programmierteam nicht erschüttern, denn "Tubular Worlds" läßt ahnen, daß die Jungs noch viel mehr können. Aber die Idee...



Urteil: 7 – MAL EBEN SO

Grafik:	7
Sound:	6
Ablauf:	7
Dauerspaß:	7
Idee:	3

So aussagekräftig wie eine Flasche Pommes



Flotter Kick



"Was macht der Gegner da vor dem Tor? Wie kann der da so frei stehen?"

Turniermodi und verschiedene Nationalmannschaften hat inzwischen jedes Fußballprogramm, Elfmeterschießen aber nicht. Ist eine solche Option der kleine große Unterschied?

Just an dem Tag, an dem die Titelseiten der Zeitungen mit den Bayern aus München geschmückt waren, die wieder einmal die Bundesliga-Meisterschaft feierten, trudelte Ultimate Soccer zum Test ein. Auf diese Weise gleich auf das Thema eingestimmt, ließen wir die Cartridge umgehend in den Modulschacht wandern. Und siehe da, das Master System zeigt, daß nicht nur auf den 16-Bit-Konsolen ansprechende Fußballspiele möglich sind.

ULTIMATE SOCCER

Master System, 89,95 DM, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Sega, Deutschland.

Alles wird von oben gezeigt. Dadurch sind die grafischen Möglichkeiten natürlich eingeschränkt, aber die Entwickler haben das Beste daraus gemacht. Das Spielfeld scrollt ebenso flott, wie die Spieler über den Rasen wetzen. Also: Das Lauftraining scheinen sie alle mit Bravour abgeschlossen zu haben. Nicht ganz so fit sind die winzigen Ballkünstler, wenn's um gezieltes Zuspielen geht. In dieser Beziehung ist z.B. Sensible Soccer besser umgesetzt worden, und es führt zu schöneren Spielzügen. Aber wenn gar nichts anderes mehr hilft, kann man dem Gegner ja immer noch zwischen die Beine grätschen ("Schiedsrichter ans Telefon!"). Witzige grafische Einlage: Nach einem Tor jubelt nicht nur das Stadion, sondern der Schütze schlägt auch noch Purzelbäume. Dazu wird die Perspektive gewechselt: Man sieht frontal aufs Tor und den Torwart weinen. In eben dieser Perspektive kann man übrigens auch Elfmeter schießen. Das gibt's als eigenen Menüpunkt und ist wohl als Schmankerl gedacht. Da es aber extrem simpel ausgefallen ist, macht's keinen besonderen Spaß. Ansonsten gibt's aber wenig zu meckern.

Urteil: 8 – GUTER DURCHSCHNITT

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	8
Realitätsnähe:	10
Steuerung:	8

Kompetentes Fußballgame

FLYING FINGERS

PC, 100 DM, Hersteller: **Europress**, England, Muster von: **Brainiax Teachware**, Münzenberg.

Hals- und Fingerbruch

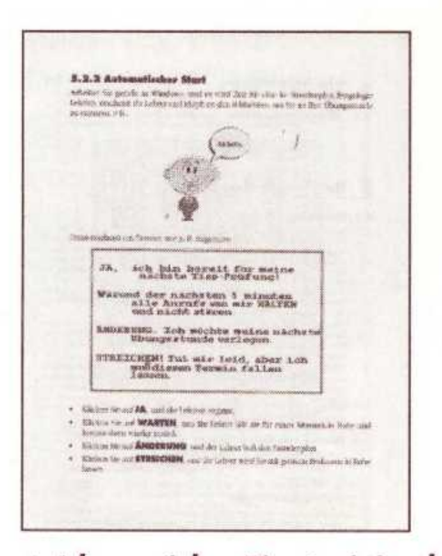


Mit einem recht praktischen Feature wartet der Tipptrainer **Flying Fingers** von **Brainiax Teachware** auf. Nach einer problemlosen und schnellen Installation unter Windows läuft das Prog dezent im Hintergrund, wenn Ihr gerade nicht aktiv damit arbeitet. In regelmäßigen Abständen meldet sich eine der FF-Comic-Figuren mit einer Anfrage, wie es Eurer Tipperei inzwischen denn so geht. Dann könnt Ihr zur Entspannung immer mal wieder eine kleine Übungs-Session einlegen.

Was Ihr übt? Tippen natürlich, und zwar zehn Finger blind. Ein bißchen anstrengen müßt Ihr Euch dabei allerdings trotz der sehr verspielten Einleitung, denn die Übungen gehen ziemlich rasant voran. Im Gegensatz zum relativ relaxten Schreibtrainer von CDV, den wir Euch in der ASM 6/94 auf Seite 88 vorgestellt haben, halten sich die "fliegenden Finger" vom didaktischen Aufbau her eher an konventionelle Schreibmaschinenkurse, wie sie auch die Volkshochschule anbietet. Insofern könnt Ihr nicht viel verkehrt machen, wenn Ihr Euch dieses Programm zur Übung zulegt. Als Extras bekommt Ihr ein paar Tipp-Spiele geboten, die Ihr aber erst dann zu sehen bekommt, wenn Ihr ein gewisses Niveau erreicht habt. Schick ist auch die Stundenplanfunktion, die es Euch erlaubt, genau einzutragen, wann Ihr ein Tipptraining in Eurem Terminkalender einplanen möchtet.

Brainiax Teachware ist eine der wenigen deutschen Firmen, die sich lobenswerterweise aktiv um Lernsoftware kümmern. Da in Deutschland selbst noch extrem wenig in dieser Richtung entwickelt wird, müssen fast alle Education-Progamme aus dem Ausland importiert werden. Ob nun aus Frankreich, England oder den USA – ein Problem gibt es immer, und das ist die Sprachbarriere: Lernprogramme müssen übersetzt werden.

Gut, Flying Fingers kommt tatsächlich komplett in deutsch, und auch die Tastatur wurde korrekt übersetzt. Was mir allerdings sämtliche Haare sträubt, ist, ist die Rechtschreibung. Und darum gibt es hier dicke Abstriche in der Wertung. Gerade bei Lernprogrammen darf es einfach keine Schreib- und Grammatikfehler geben.





▲ *Ideenreiches Tipptraining leidet unter etwas nachlässiger deutscher Bearbeitung*



Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	8
Anleitung:	9
Realitätsnähe:	10

Trotz guter Ansätze etwas trocken

PC-SPRACHKURS FRANZÖSICH

PC, ca. 220 DM, Hersteller: **MVG Software**, München, Muster von: **Selling Points**.

Babylonisches Sprachgewirr

Was sollte ein Ertrunkener nie versuchen, einem Lebenden beizubringen? Das Schwimmen! Gleiches gilt für Sprachprogramme, in denen es von Fehlern wimmelt, die das ganze Lernen zur Farce machen.

Fremdsprachenkenntnis ist eine feine Sache, und eine fremde Sprache zu lernen, ist gar nicht so schwer, wenn man die richtigen Hilfsmittel hat. Nun kann nicht jeder einfach mal ein Jahr in einem fremden Land wohnen und die Sprache da auf die natürlichste Art der Welt lernen, aber das muß auch nicht unbedingt sein (selbst wenn es noch so viel Spaß macht). Ein guter Lehrer in der Schule und ein gutes Lernprogramm für den Computer zu Hause können auch ganz ordentliche Resultate zeitigen.

Die Wiener Firma Ingenio hat sich auf dem Education-Bereich schon einen guten Namen gemacht, und MVG Software beglückt nun deutsche User mit einem Ingenio-Fremdsprachen-Lernprogramm. Oberflächlich gesehen ist das in drei Teile gegliederte Prog (alle drei Teile können separat für je etwa 80 Märker erstanden werden) gar nicht übel. Ihr könnt damit Vokabeln büffeln, Grammatik lernen und Texte trainieren. Die Inhalte sind aktuell und brauchbar, also nicht nur solche Sachen wie "Der Federhalter meiner Tante ist gefüllt mit Whisky" (stand echt in meinem Spanischbuch). Auch die Art, wie der Lernstoff geboten wird, ist ganz okay, wenn auch knochentrocken. Vokabeln beispielsweise übt Ihr, indem ein dreigeteiltes Window aufgeht: Darin steht in der Mitte ein französischer Ausdruck, und unten dürft Ihr die Übersetzung eintippen. Dann zeigt das mittlere Fenster die erwartete Antwort, unten zum Vergleich Eure, und ganz oben lacht eine Sonne oder droht eine Hand – je nach Resultat. Ein Balkendiagramm zeigt in rot und grün an, wie Eure Leistung momentan ist.

Das Ganze könnte sicherlich etwas bunter gestaltet werden. Was aber voll nervt, ist die Tatsache, daß das Prog von Fehlern nur so wimmelt. Oft kommt Ihr so zu einer "Falsch"-Bewertung, obwohl Ihr gar nichts dafür könnt. Steht da zum Beispiel beim Thema bestimmter/unbestimmter Artikel "le ourage", kratzt Ihr Euch wahrscheinlich auch erst einmal etwas verwirrt am Kopf, tippt dann folgerichtig "de l'ourage" ein, und ärgert Euch anschließend schwarz, weil die Antwort als falsch gewertet wird: Das Programm erwartete als Antwort "du courage". Sicherlich kann man raten, aber das ist nicht der Sinn der Übung, zumal bei Übersetzungen solche Fehler hin und wieder zu echten Sinnverfälschungen führen, die Ihr nun wirklich nicht riechen könnt. Ganz abgesehen davon, daß z.B. Skiläufer und Skifahrer nicht als Übersetzung für ein und dasselbe Wort angenommen werden. Da fehlt es gehörig an Flexibilität.

Alles in allem hätte diesem Sprachentrainer eine etwas genauere Bearbeitung sehr gut getan. Man kann nur hoffen, daß die Leute, die für die anderen Versionen zuständig waren (Englisch, Italienisch, Spanisch, Latein), ihre Aufgabe etwas ernster genommen haben.



"Schlampig. Setzen: fünf", würde ein Lehrer sagen

Secret Service

BiFi II – Action in Hollywood 72
Brian The Lion (Amiga) 65
Civilization (PC) 61
Conspiracy/KGB 61
Der Planer 60
Hired Guns (Amiga) 61
Kirby's Dream Land (GB) 60
Mr. Nutz (Amiga) 60
Myst 63
Ninja Warriors (SNES) 60
Silverball (PC) + Epic Pinball (Shareversion Android) 65
Sink or Swim 60
UFO 73

Hint Hunt

Eye of the Beholder 77
Lands of Lore 77
Prince of Persia 77

Agentengeflüster

Das Leben ist hart! Besonders wenn man neben einer Tätigkeit als Chef vom Dienst im Tronic-Verlag auch noch als Chef der X-Com der Gefahr durch angreifende UFOs entgegentreten muß. Was die zweite Aufgabe mit sich bringt, schildere ich Euch in diesem Secret Service. Den Rest hat wie immer Agent 08/15 aus wohlunterrichteten Quellen zusammengetragen, und schon wieder ist er im Dienste Eurer zukünftigen Spielerfolge unterwegs, um Tips und Tricks aus toten, untoten und sogar elektronischen Briefkästen zu klauben. Deshalb wünsche ausnahmsweise ich Euch an dieser Stelle happy games und alles Gute bis zum nächsten "Geheimdienst"-Bericht.

Euer Stefan

● Mr. Nutz (Amiga)

Gibt man im Kartenscreen oder während des Spiels "dontpanic" ein, so haben folgende Tasten wundersame Funktionen.

Im Kartenscreen:

Taste	Funktion
<F1>	Warp zur Nature World. Man bekommt die im Teleporter zurückgelassenen Bomben zurück
<F2>	Warp zur Under World
<F3>	Warp zur Water World
<F4>	Warp zur Inca World
<F5>	Ein Leben mehr
<F6>	Ein Leben weniger
<F7>	Ein Gem mehr
<F8>	Ein Gem weniger
<F9>	Eine Bombe mehr
<F10>	Eine Bombe weniger
<DEL>	Man kann Mr. Nutz mit dem Joystick über die gesamte Karte bewegen und mit...
<HELP>	...wieder absetzen.
<1>–<7>	Warp zu den einzelnen Basen auf der Karte
<Q>	Ein Star mehr
<W>	Ein Star weniger
<A>	Man hat alle Hilfsmittel wie Handschuhe, Tauchmaske, magische Feder und 10 Fireballs

Während des Spiels:

Taste	Funktion
<F1>	aktiviert Fireball
<F2>	aktiviert Red Shield
<F3>	aktiviert Green Shield
<F4>	Full Energy ■

Maik Staberock

● NINJA WARRIORS (SNES)

Mit folgendem Trick gelangt man in das Musikmenü: Im Auswahlbildschirm auf Normal oder Hard gehen und nun gleichzeitig die Tasten "L", "R" und den Start-Knopf betätigen. ■

Uwe Hönig

● Kirby's Dream Land (GB)

Wenn Euch Eure Leben immer zu früh ausgehen, wenn Ihr mehr Energie oder einfach nur einen "Sound-Test" machen wollt, dann drückt:

B+SELECT+Steuerkreuz UNTEN

gleichzeitig im Titelbild!

Falls Euch das Spiel zu einfach ist, drückt:

A+SELECT+Steuerkreuz OBEN

gleichzeitig im Titelbild. ■

Martin Hintermann

● Sink or Swim

Levelcodes:

Level	Code
1	DONTPANIC
2	TURINGSJOKE
3	BERTIERUSSELL
4	SPAMSPAMSPAM
5	MARYMUNGO
6	SPACEPIRATES
7	ILIKEBANANAS
8	THHUXLEY
9	ANDYSSOUPTINS
10	DRACONUS
11	MRMICAWBER
12	ITSFRONTHYMAN
13	APRILSHOWER
14	FEEDTHETREE
15	THERAINBOW
16	PRBROTHERHOOD
17	WHATSNEXT
18	THERIGHTSTUFF
19	CASTROVALVA
20	BAHHUMBUG
21	GOODOMENS
22	BUTNOTMIDGE
23	FJORDFIESTA
24	GRACELAND
25	TATLINSTOWER
26	ITSFINGERBOBS
27	BOSSTAK
28	GUNLAW
29	ANNIEBESSANT
30	NOTTHEEND
31	THETHIRDCHIMP
32	SCOPESVBRYAN
33	SPLATKERPOW
34	TOXTETHOGRADY
35	MRNATURAL
36	BEALERT
37	STTRINIANS
38	ZELIG
39	SMALLBLUTHING
40	SOUNDCARD
41	ORIONSSWORD
42	SIDISFAB
43	NICKELSNDIMES
44	DEFECTORVAN
45	ASPACEODDITY
46	WOTACARRYON
47	TURNONTUNEIN
48	IAMNOTANUMBER
49	ZAPCOMIX
50	NEWSPAPERTAXI
51	TENPENCEPIECE
52	SATRESTHEORY
53	LITTLEROCK
54	COGITOERGOSUM
55	SOMALTHUSIAN
56	ANDROIDDREAMS
57	GREERSBOOK
58	REVELATIONS
59	PERCYSTREET
60	CLEANUPTIME
61	XENOSPARADOX ■

Christoph Notzon

● Der Planer

Wie saniere ich meine Finanzen? Ganz einfach:

1) Die alten Rechnungen aus der Ablage registrieren und bezahlen.

2) Aufträge, falls vorhanden, vernichten.

Dieser Zustand (Ablage leer, keine Rechnungen oder Aufträge) wird nun auf dem Gang abgespeichert. Dann müßt Ihr soviel wie möglich einkaufen. Lkws, Lackierungen, Faxgeräte, Telefone, etc... Anschließend laßt Ihr ein paar Stunden (ggf. Tage) verstreichen, bis alle Rechnungen in Eurer Ablage eingeflattert sind. Diese Rechnungen nicht registrieren, sondern in der Ablage liegen lassen. Auch keine Aufträge annehmen. Beendet den Planer und wechselt in das SAVE-Verzeichnis. Jetzt kopiert Ihr die älteste "sp"-Datei auf die nächstjüngere (copy xx yy). Schließich müßt Ihr nur den ältesten Spielstand löschen, und fertig ist der neue Planer. Neu starten und den manipulierten Spielstand laden. Jetzt sind alle Rechnungen aus der Ablage im Büro verschwunden; die Lkws und die anderen erworbenen Artikel sind aber noch in Eurem Besitz. ■

Jens Hillebrecht

● Hired Guns (Amiga)

Um alle Schlüssel zur Verfügung zu haben, im Spiel einfach "APPELGATE" eingeben.

● Civilisation (PC)

Während des Spielgeschehens einfach die Tasten <Alt> und <R> gleichzeitig drücken. Nun werden die Eigenschaften der Anführer nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. So entstehen manchmal ganz nützliche Mischungen. ■

Andreas Rau

● Conspiracy/KGB

Chapter 1:

Als erstes geht man zu Wowlow und erhält den Auftrag, zu einem Privatdetektiv namens Golizin zu gehen. Man zeigt dem Wachmann den Dienstausweis und geht als erstes in das Haus. Dort nimmt man die Batterien aus dem Radio, das Glas und die Wodkaflasche aus dem Schrank. Anschließend entfernt man die Abhörvorrichtung vom Radio und nimmt die Streichhölzer, die Schreichholzschachtel und die leere Zigarettenpackung. Danach schaut man sich den Aktenschrank am linken Bildschirmrand an und merkt, daß ein Schlüssel benötigt wird. Der ist beim Wachmann vor der Tür.

Aus dem Schrank nimmt man den Zeitungsausschnitt und den Recorder. Dann taucht die Schwester von Golizin auf. Man überbringt ihr die Nachricht, daß ihr Bruder tot ist. Man wartet, bis sie sich hinsetzt und stellt ihr dann freundliche Fragen.

Bevor sie schließlich geht, rückt sie noch eine Mikrokassette heraus. Man legt die Batterien in den Recorder ein und spielt die Kassette ab. Danach geht man zu Onkel Wanja. Im eigenen Zimmer nimmt man die Dollars und den Zivilanzug. Anschließend geht man zur Abteilung P. Zu Wowlow sagt man, daß man sich die Kassette angehört hat (der Name heißt: "Hollywood"). Danach wird man zu Oberst Galuschkin geschickt.

Ab geht's dann zur Kursksstraße (man sollte nicht vergessen, zwischendurch abzuspeichern). Als erstes geht man ein Bild nach links und bricht dort ein. Drinnen sollte man ja nicht das Licht anmachen (man benutzt die Streichhölzer). Oben nimmt man den Klemmhefter aus dem Schrank; dann geht man wieder nach draußen und immer nach links, bis man an eine große, zweiflüglige Tür kommt. Man geht hindurch ins Apartment 7. Den Frauen sagt man, daß man eine Meinungsumfrage machen will, dann tritt man ein. Erst dann gesteht man, daß die Meinungsumfrage eigentlich nur ein Vorwand ist, und man stellt Fragen zu den Bewohnern des Hauses.

Anschließend geht man zu Belussow. Man fragt, ob ihm der Name Lefortowo etwas sage. Er gibt an, man solle in Wohnung 4 gehen; der Mann hat fünf Jahre auf der Insel Wrangel verbracht. Gesagt, getan, ihn fragt man über die Nachbarn aus, und so kommt der Tip, mal den Fleischerladen zu besuchen. Doch noch fehlt der "Schlüssel"!

Man geht in den Club der Progressiven und durch die Tür vis-à-vis der Nummer 8 (man muß unbedingt (!) den Klemmhefter vor der Tür lassen, sonst gibt's gebrochene Rippen. Und niemals erwähne man die Begriffe "Hollywood" oder "Käufer 2"!). Drinnen sagt man, man habe den Mitgliedsausweis vergessen, und stiftet 30$.

Später geht ein Punk in die Toilette. Das tut man ihm nach, nimmt den Koks aus dem Müll, schmeißt ihn in die Toilette und spült hinterher, wie man es gewohnt ist.

Dem Typen am Fenster kauft man ein Video ab und geht danach zu den zwei finsteren Typen, die neben der Theke stehen. Die quatscht man an. Sie laden auf eine Fete ein, ein Angebot, auf das man gerne eingeht.

Unten beschließt man, Ljonka anzugreifen. Wenn man ihn durchsucht, findet man den gesuchten "Schlüssel". Die Leiche wird in den Mülleimer geworfen (ein Bild weiter rechts).

Anschließend geht's in die Metzgerei (das heißt, man bricht mit Hilfe des "Schlüssels" durch die Tür rechts in den Laden ein). Im Laden zündet man ein Streichholz an. Der Schalter bei der Theke wird betätigt, und ab geht's durch die linke Tür. Wieder wird ein Streichholz angezündet, und man betrachtet die Fleischklopse. Dann geht's sofort wieder raus. Noch ein Streichholz wird angezündet, und der Schalter wird zum zweiten Mal betätigt (besonders wichtig!).

Jetzt besucht man Sytenko, den Metzger, und sagt ihm, man sei im Kühlraum gewesen, und der Alarm stelle kein Problem dar. In der Wohnung wird er wie eine Zitrone ausgequetscht. Er sagt, man solle sich einmal in der Wohnung Nummer 8 umsehen.

Wenn die Frau ihre Katzen füttern geht, öffnet man die Tür mit dem "Schlüssel". Drinnen nimmt man die linke Tür. Man macht Licht (der Schalter ist neben der Tür) und nimmt die Kamera aus dem Schrank, die Videokassetten aus dem Tisch, auf dem der Fernseher steht, und vom Fernseher den Aktendeckel. Hat man noch Zeit, schaut man sich die Videokassetten an. Dann kommt Besuch!

Im Knast nimmt man die Wanze und zerstört sie. Später kommt eine Frau hinein. Man sagt ihr kein Wort, denn sie ist eine Spionin! Noch später kommt auch ein Ami dazu. Er fragt, ob man die Agentin umlegen will, und man antwortet: "Laß sie laufen".

Nachdem sie abgehauen ist, lauscht man an der Tür. Die kaputte Wanze zeigt man dem Ami. Danach schaut man auf die Box über der Tür (die Drähte sind die aus dem Fleischerladen). Der Ami knackt sie. Rita sagt man, daß man ihr helfen und sie zum Koks führen möchte. Draußen schlägt man sie nieder.

Dem Ami läßt man die Waffe und sagt ihm, daß er gehen kann. Aus dem Schrank rechts nimmt man alles. Mit der Polaroidkamera macht man ein Foto vom weißen Blatt und legt es wieder zurück. Danach wird das Licht abgestellt, und man versteckt sich hinter der Tür.

Werto kommt und wird niedergeschlagen. Man nimmt ihm alles weg, besonders das blaue Papier, das ebenfalls fotografiert und zurückgelegt wird. Danach geht man in die Abteilung P. Man schaut sich alle Fotos an und erklärt Wowlow, daß der Ami eine Knarre hatte. Bei Oberst Galuschkin sagt man, daß man am 16. August um 15 Uhr in den Ladoga-Park nach Leningrad gehen muß. Man wird noch zum Wachtmeister geschickt, der die Ausrüstung für einen neuen Auftrag herausrückt. So gelangt man in Chapter 2 hinein.

Chapter 2:

Im Hotel Gostinitsa geht man ins Bad, aber ein Telefonanruf kommt dazwischen. Man antwortet mit "Ja". Im Bad betrachtet man das Licht, und findet einen Zettel. Der entschlüsselte Inhalt gibt an, man solle das Licht im Wohnraum dreimal an- und ausschalten. Danach ruft man die Nummer 37452 an. Anschließend schlendert man zur Abteilung 7.

Man läßt alles außer dem KGB-Ausweis vor der Tür. Den gibt man dem Mann drinnen, und dem anderen im Hintergrund zeigt man den Passierschein. Man geht hoch und zeigt auch dem Wachmann den



Passierschein. Dann wird man von Oberst Knusetkow empfangen. Man bittet ihn freundlich, mit den Offizieren sprechen zu dürfen. Er erlaubt es. Man fragt Agabekow über alles aus und geht dann runter. Draußen nimmt man die abgelegten Gegenstände wieder auf.
Dann schleicht man in den Ladoga-Park. Die Wanze legt man auf die Bank. Man benutzt den Recorder und stellt ihn auf "Aufnehmen". Nachher versteckt man sich hinter dem Baum.
Um 14:55 Uhr kommt ein Mann mit einer Aktentasche. Um 15:05 Uhr kommt noch ein Mann. Beide tauschen ihre Taschen aus und verschwinden. Man nimmt nun die Wanze und folgt dem Mann, der als letzter gegangen ist. Der trifft sich mit Tschapkin, und man folgt danach Romeos Kontakt.
Am Lagerhaus nimmt man die Kamera und beobachtet, wie der Observierte einen Code (14C9A) eingibt. Man wartet, bis er herauskommt, und geht in die Bar. Ganz hinten geht's durch die linke Tür. Man legt die Wanzen auf den Tisch und geht wieder hinaus. Das Aufnahmegerät wird auf "Aufnehmen" gestellt und auf die Kisten gelegt. Dann steigt man ein Stockwerk nach oben und öffnet das Fenster, geht wieder runter und raus. Auch in die Bar geht man durch die Tür, ein Stockwerk nach oben und öffnet das Fenster. Man steigt hinaus und in das andere hinein. Unten versteckt man sich bei den Kisten.
Um 16:12 Uhr kommen zwei Leute. Um 16:30 Uhr kommt noch ein geschniegelter Typ; er heißt Obukow. Ist er gegangen, steigt man wieder aus dem Fenster, verläßt die Bar und folgt ihm. Man kommt beim Hotel "Sjewjernaja Zwejezda" an, schleicht sich in die Bar und wartet einen Moment. Agabekow kommt und unterhält sich mit Obukow. Beide gehen raus, und man verfolgt sie. Wenn Obukow geht, folgt man ihm wieder. Man schleicht sich wieder per "Fensterweg" in die Lagerhalle, versteckt sich hinter den Kisten und wartet, bis Obukow gegangen ist. Dann nimmt man den Recorder und spult das Band zurück. Man benutzt die Kopfhörer, damit man nicht gehört wird. Hat man das Band abgehört, werden die Kopfhörer wieder abgenommen, man stellt den Recorder wieder auf "Aufnehmen" und legt ihn auf die Kisten. Dann kehrt man per "Fensterweg" in die Bar zurück.
Nun geht's zurück zum Hotel. In der Allee wartet man (19:00 Uhr), bis man von einem Mann als "Halsabschneider" bezeichnet wird. Man zeigt ihm den Ausweis und gibt die folgenden Antworten: "Der Rauch der Zigarre...", "Metschulajow und Sawtschenko", "Jakutschow", "Viktor", "Viktor Maznew" und "Crack". Danach stellt man ihm ein paar Fragen und geht auf sein Zimmer. Um 19:30 Uhr kommt Sawinkow, der Führungsoffizier. Man erleichtert die Leiche um den Mantel, den Hut und das Foto. Anschlie0end läßt man sie im Wandschrank verschwinden. Dann zieht man Mantel und Hut an, ruft die Nummer an, die auf der Hand der Leiche stand (Antworten: "Ja", "Komm rauf", "Komm rauf").
Das Licht wird gelöscht, und man wartet. Nachdem Sawinkow gegangen ist, zieht man der Leiche im Wandschrank die Kleider (Hut, Mantel) wieder an und schleppt sie in Zimmer 8. Dort löscht man das Licht und nimmt den Wodka. Den benutzt man mit der Leiche. Danach geht man in die Allee und gibt den Wodka den Pennern. Zurück in Zimmer 8, wird die Leiche aus dem Fenster geworfen. Dann geht man zum Portier und sagt, daß da oben so ein Lärm sei. Man klaut den Rollstuhl, geht in die Allee und benutzt den Rollstuhl mit der Leiche. Dann schmeißt man sie in den Kanal (move).
Anschließend geht's zurück ins Zimmer, wo man auf Sawinkow wartet. Man sagt ihm, daß sein Auftrag ausgeführt ist, geht zum Hotel "Sjewjernaja Zwejezda" und dort in die Bar, wo man Natascha anspricht (das ist die, die gerade mit einem Typen hineinkommt). Man fragt sie, wer denn Zimmer 304 benutzt. Sie sagt, es sei Tamara. Daraufhin spricht man mit Tamara. Leider hat man kein Geld.
Doch da kommt ein alter Freund, der Ami. Man will ihn anquatschen, wird aber im gleichen Moment von einer Frau angesprochen. Mit ihr geht man hinaus und fragt sie, woher man ihr bekannt sei. Sie sagt, daß sie mit Greenberg zusammenarbeitet und Wallance heißt.
Man erzählt ihr viel Zeug (und bloß nicht sagen, daß man mit dem Gespräch aufhören will!). Dann springt eine Fragerunde heraus (wichtig: Nach Dollars fragen!). Dann spricht man doch mit Greenberg, der immer noch an der Bar sitzt. Man sagt, man habe Wallance nichts gesagt. Dann schlägt man einen Info-Austausch vor. Greenberg stimmt zu, möchte allerdings, daß man den Namen des Führungsoffiziers (Sawinkow) verrät. Man quetscht ihn aus wie Wallance (wichtig: wieder Dollars nehmen!).
Anschließend sagt man Tamara, man habe nun harte Währung und geht hoch aufs Zimmer, wo man ihr das Geld gibt und sagt, man habe ein paar Fragen. Man fragt sie, welches andere Zimmer sie noch benutzt. Sie will wieder 50$, doch es lohnt sich.
Anschließend geht man in den vierten Stock in Zimmer 416 und zahlt der fetten Frau 10$. Man untersucht den Spiegel im Zimmer und merkt, daß es ein Zweiwegspiegel ist. Der wird mit Hilfe des Aschenbechers vom Tisch eingeschlagen. Nun klettert man in Zimmer 418, nimmt aus der Schublade ein Bild und verschwindet, so schnell man kann.
Draußen geht's zum Lagerhaus. Der Code wird eingegeben und der Recorder abgeholt. Man hört ihn ab, spult zurück und speichert das Spiel wieder einmal.
Im Hotel legt man den Recorder aufs Bett und schläft ein. Um 6:30 Uhr wird man mit einem Fußtritt aus dem Schlaf gerissen. Tschapkin ist der rüde Wecker. Er hält einen Revolver in der Hand und befiehlt, man solle ins Bad gehen. Man gehorcht und sagt im Bad,





man werde "sprechen". Im gleichen Moment sollte der Kassettenrecorder loslegen (tut er es nicht, muß der Spielstand geladen und der Kassettenrecorder umgestellt werden; er sollte dann auf "Manuelle Wiedergabe" stehen).
Nun hat man Gelegenheit, Tschapkin niederzuschlagen. Bei einer Durchsuchung findet man eine Spritze und schon erwähnten Revolver. Die Spritze enthält eine Wahrheitsdroge, die tödlich ist. Die Droge jagt man Tschapkin in den Allerwertesten, und sofort beginnt er zu plaudern. Wie die anderen Befragten zuvor quetscht man ihn ordentlich aus, bevor er stirbt. Man entsorgt ihn im Wandschrank und legt sich noch mal ins Bett.
Nach dem Aufstehen geht man in die Allee. Dort wartet man, bis ein Penner kommt und die Zeitung "Prawda" aufnimmt. Man spricht mit ihm, und er schlägt einen Tauschhandel vor. Man gibt ihm die Polaroid-Kamera und liest die Zeitung. Um 11:15 Uhr steht man an der Telefonzelle und nimmt das Telefon ab. Den Teilnehmer am anderen Ende nennt man "Halsabschneider". Nach dem Gespräch geht man in den Ladoga-Park und trifft dort Greenberg. Ehrlich antwortet man auf seine Fragen und springt damit hinein in Chapter 3.

Chapter 3:
Als erstes springt man ins Meer, klettert dann am Boot hoch und versteckt sich hinter den Kisten. Nachdem der Typ weggegangen ist, klettert man in die Luke hinunter. Dann geht's durch die Tür und nimmt alles, was man nehmen kann (sechs Dinge!). Dann geht's wieder nach oben, wo man die Rumflasche ins Meer wirft.
Nachdem der Typ ins Meer gesprungen ist, geht man auf die Rückseite des Schiffs, klettert auch da in die Luke hinunter und versteckt sich im Kasten. Dort wartet man, bis der Maschinist eingeschlafen ist, nimmt den Gürtel und repariert damit den Motor. Dann muß man sich erneut bis ca. 21:30 Uhr im Kasten verstecken. Oben auf Deck geht man dann nach vorne und versteckt sich hinter den Kisten.
Bald geht es bunt zu auf dem Schiff. Sobald Wallance und die übrigen Leute unter Deck gegangen sind, folgt man ihnen und belauscht sie an der Tür. Anschließend geht's zurück an Deck ins Versteck hinter den Kisten. Dort wartet man bis 5:00 Uhr. Wenn das Schiff um 7:30 Uhr im Bestimmungshafen einläuft, springt man ins Meer und gleichzeitig ins Chapter 4.

Chapter 4:
Jetzt geht's auf zur Abteilung 7. Um 9:15 Uhr verschwindet Agabekow. Man ruft ein Taxi (auf den roten Pfeil unten klicken) und sagt dem Fahrer, er solle dem Auto von Agabekow folgen. Die Fahrt geht zum Psychologischen Institut. Man geht hinein und bestätigt den Wachmännern, daß man mit Agabekow zusammenarbeitet. Den Professor fragt man vollständig aus (bloß nicht sagen, daß man nicht mit Agabekow zusammenarbeitet) und geht anschließend ins Zimmer 3, durch die Tür rechts. Drinnen beantwortet man ehrlich einige dämliche Fragen (sagt aber immer noch nicht, man arbeite nicht mit Agabekow zusammen; das Gegenteil betonen!). Von dem Typen wird man schließlich noch für einen gewissen "Protopopow" gehalten. Ihn fragt man aus und sagt ihm nun endlich, man arbeite nicht mit Agabekow zusammen. Der Typ rennt raus, und man drückt den Knopf unter dem Monitor (auf den Kasten klicken).
So, jetzt ist der Spinner gefangen. Man wartet ein wenig und fragt ihn aus. Immer wenn er lügt, blinkt die rote Lampe links oben. Man wartet wieder ein bißchen und fragt ihn dann erneut aus. Plappert er jetzt über "Speichel" im Zimmer 3 und so weiter, dann lügt er nicht mehr. Man fragt ihn völlig aus, bis er erstickt.
Danach benutzt man den Kasten, der rechts in der Ecke steht. Man geht zurück in Zimmer 3, sagt "Speichel" und macht sich anschließend auf den Weg ins Hotel, wo man eine Adresse erhält. Die Adresse (Gorki) wird sofort aufgesucht, und man trifft dort erneut auf Greenberg. Noch einmal fragt man ihn nach "Motherland", "Memory's Bible" und "The Book of Death". Dann geht's wieder raus und zur "Great Patriotic War Street". Abspeichern nicht vergessen!
Man geht in die Galerie. Und dort nach hinten. Vom Schreibtisch nimmt man den Brieföffner und kehrt zurück zum Eingang. Die Besitzerin sagt, sie wolle die Galerie schließen. Sie geht aber noch mal nach hinten, und diese Gelegenheit nutzt man, um sich im Wandschrank zu verstecken.
Sobald man allein ist, geht man nach hinten zur Statue. Man nimmt das Schwert der Statue und steckt den Brieföffner an den Platz des Schwerts. Voilà, eine Geheimtür öffnet sich! Die wird natürlich genutzt. Drinnen sitzt ein Mann (Protopopow), und im Moment des Eintritts kommt auch Besuch (eine Überraschung, die ich Euch nicht verderben möchte). Man wird gedrängt, Protopopow umzulegen und weigert sich!
Einige Zeit später gibt's dann die zweite Überraschung. Sobald der "Besucher" am Boden liegt, nimmt man die herumliegende Knarre und erschießt ihn. Dann ist das Spiel endlich geschafft, und man kann sich im Sessel zurücklehnen, um die Schlußsequenz in aller Ruhe anzuschauen. ■

Steven Glogger

● Myst

Vorbemerkung:
Ziel des Spiels ist es, von Myst aus in verschiedene Zeitalter vorzudringen, dort blaue und rote Seiten zu finden und diese schließlich den zwei Büchern zuzuordnen, die sich in der Bibliothek auf Myst befinden. Hat man alle Seiten zurückgebracht, erhält man einen Hinweis, wie man in das Bibliotheksgewölbe vordringen kann, wo sich dann das Schicksal des Spielers entscheidet.
Die Hinweise in den Büchern im mittleren Bücherregal sollte man unbedingt lesen und sich das Wichtigste notieren, z.B. alle Karten und Töne.
Bevor es losgeht, noch ein letzter Hinweis: Man kann immer nur einen Gegenstand bei sich haben. Hält der Spieler z.B. eine rote Seite in der Hand, so bringt er diese am besten erst nach Myst in die Bibliothek und kehrt dann zurück,

um die blaue Seite in seinen Besitz zu bringen. Einige Zeitalter sind also mehrfach aufzusuchen.
Das Spiel beginnt am Dock, in dessen Nähe man eine Nachricht von Atrus findet. Laut Anweisung geht es zurück zum Dock und hinunter durch eine Tür zu einer Art Brunnen, einem "Dimensional Imager". Dort sieht man dann nach dem Einstellen am Wand-Panel und Drücken des Knopfes, wie ein "Marker Switch" aussieht.
Der Spieler macht sich nun auf eine Entdeckungsreise durch die Insel Myst, wobei er die braunen Kästen mit dem Schalter obendrauf zählt und aktiviert (den Schalter am Leuchtturm kann man noch nicht aktivieren). Zurück am "Dimensional Imager", stellt man die Zahl "8" ein und bekommt eine Information. Der nächste Weg führt zum wichtigsten Raum der Insel, in die Bibliothek. Dort befinden sich das rote und das blaue Buch, in die im Laufe des Spiels die gefundenen Seiten einzulegen sind. Die Infos, die man erhält, werden dann immer klarer und zahlreicher.
Zugang zum kaminähnlichen Gebilde erhält man erst am Ende des Spiels. Das Gemälde mit der Treppe öffnet einen versteckten Zugang zum "Observatory Tower", das andere Bild schließt diesen Zugang und öffnet die Tür nach draußen wieder. Die Karte zeigt die einzelnen Gebäude der Insel, vorausgesetzt, die "Marker Switches" sind vorher aktiviert worden. Wählt man nun den runden Knopf auf der Karte an und hält die linke Maustaste gedrückt, dann erscheint ein Strahl, dessen Farbe bei bestimmten Bauwerken auf rot wechselt, d.h., der "Oberservatory Tower" dreht sich und ist auf das jeweilige Gebäude eingestellt.
Der letzte wichtige Gegenstand ist hier das Bücherregal, in dem Bücher stehen, die Infos und Karten zu den einzelnen Zeitaltern enthalten. Geht der Spieler durch den Geheimgang hinter dem Bücherregal, gelangt er zum "Oberservatory Tower", wo er 2 (zwei!) Leitern findet. Eine ist durch ein Buch markiert, die andere durch einen Schlüssel. Die erste ermöglicht einen Blick auf das Zielgebäude, die zweite zeigt die Codes, mit deren Hilfe man in die jeweiligen Zeitalter gelangt.

Selenitic Age:
Wenn auf der Karte in der Bibliothek das Raumschiff angewählt wird, erhält man den Zugangscode "59Volts". Die Zahl muß im Kraftwerk auf beiden Anzeigen des Generators eingestellt werden: In der rechten Reihe sind das die Nummern 3 und 4 und in der linken Reihe die Nummern 1 und 3. Falls man den Generator über Gebühr belastet, fällt die rechte Anzeige auf 0, und der Spieler muß nach draußen und auf zwei kleinen Türmen(einer ist direkt neben dem Kraftwerk) die Schalter umlegen. Ist die Voltzahl richtig eingestellt, gelangt man ins Raumschiff, wo die Noten aus dem Buch über das "Selenitic Age" auf der Orgel nachgespielt werden.
Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes spielt man die fünf Töne anschließend noch einmal nach, indem die Schiebeschalter in die richtige Position gebracht werden (die nicht so musikalischen Abenteurer notieren sich am besten die Zahlen für die zu spielenden Töne, z.B. die 8 für Ton 1, wobei die Halbtöne mitzählen.) Ist die richtige Tonfolge gefunden, genügt ein Klick auf die erscheinende Animation, und – schwupps – ist man im "Selenitic Age".
Verläßt man jetzt das Raumschiff, trifft man auf einen Fahrstuhl mit einem "panel". Hier muß man später die richtige Soundkombination eingeben. Es gilt nun erst einmal, die fünf roten Mikrofonaktivierungsknöpfe zu drücken, die die Sounds an die Empfangsstation senden. Diese Station ist eine Insel in der Bucht, die man durch einen Tunnel erreicht. Hier fährt man jede der fünf Kameras in die richtige Sendeposition:
Vulkan = 130.3
Wasser = 153.4
Wind = 212.2
Uhr = 55.6
Töne = 15.0
Nach Drücken des Knopfes erhält man die richtige Reihenfolge der Sounds (notieren!). Auf dem Rückweg zum Fahrstuhl darf man nicht vergessen, eine blaue oder rote Seite mitzunehmen. Für die zweite Seite muß der Spieler dann noch einmal in dieses Zeitalter zurückkehren.
Vor dem Fahrstuhl in der Nähe des Raumschiffs stellt man jetzt folgende Sequenz auf dem Panel ein:
Töne – Wasser – Wind – Vulkan – Uhr.
Der Fahrstuhl führt zu einer Art Labyrinthflitzer, in dem die Sounds aus einem Lautsprecher helfen, die Orientierung zu behalten, z.B. N=Glocke, W=Vogelzwitschern. Hier ist für alle Fälle die richtige Reihenfolge: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. Zurück in der Bibliothek, legt der Spieler die Seite in das richtige Buch und holt jetzt oder später die zweite Seite.

Stoneship Age:
Der "Oberservatory Tower" wird mit Hilfe der Karte auf das Planetarium eingestellt. Dann geht's durch den Geheimgang in den "Tower", wo drei verschiedene Daten zu notieren sind (Leiter mit dem Symbol "Schlüssel"). Im Observatorium wird das Licht gelöscht, Platz genommen, und die Daten werden eingestellt.
October 11, 1984 10:04 a.m.
January 17, 1207 5:46 a.m.
Novem. 23, 9791 6.57 p.m.
Man erhält drei verschiedene Sternenkonstellationen, die zu notieren sind. Zurück in der Bibliothek, findet man diese drei Konstellationen im Buch über das "Stoneship Age" und drei dazu passende Symbole, die man sich am besten aufschreibt. Draußen vor der Bücherei findet man acht Säulen mit Symbolen. "Blatt, Schlange, Insekt" werden angeklickt (grün), und ein Modellschiff erscheint, es entspricht dem großen Schiff am Dock. In diesem Schiff befindet sich ein Buch, das den Spieler ins "Stoneship Age" teleportiert.
Unter einem Regenschirm sieht man drei Knöpfe, mit deren Hilfe Räume leer- und wieder vollgepumpt werden können:
Rechts = Leuchtturm











Mitte = Tunnel (2)
Links = Raum unten im hinteren Schiffsbereich.
Als erstes pumpt der Spieler das Wasser aus dem Leuchtturm, geht ganz nach unten bis zu einer Kiste, aus der er das Wasser laufen läßt (danach den Hahn wieder schließen.) Dann wird das Wasser in den Leuchtturm zurückgepumpt, so daß man jetzt die Kiste mit dem Schlüssel öffnen kann. Mit dem neuen Schlüssel in der Kiste gelangt man nach oben in den Leuchtturm zum Generator. Den muß man anwerfen und den Ladezustand kontrollieren. Die Tunnel sind nun für einige Minuten (!) beleuchtet, und das Teleskop ist aktiviert.
Man geht nun auf einer Art Holztreppe zur Spitze der Insel und guckt durchs Teleskop, bis es blinkt. Man merkt sich die Gradzahl (135). Jetzt wird das Wasser aus den Tunneln gepumpt, ev. noch einmal Strom erzeugt, und die Tunnel werden erforscht. Man sollte Seiten finden, auch eine halbe (kopieren!).
Kurz vor den Zimmern der beiden Brüder befindet sich jeweils ein weiterer Geheimgang im unteren Wandbereich. Hier kommt man zu einem riesigen Kompaß, der das Licht im unteren, hinteren Schiffsbereich aktiviert. Jetzt helfen nun die 135 Grad weiter. (Zu drücken ist der 13. Knopf von oben, wobei der erste (N) mitgezählt ist. Falls der falsche gedrückt wird, geht das Licht aus.) Nun wird die linke Pumpe angestellt, und man kann zum Transportbuch ins Heck des Schiffes gelangen.

Mechanical Age:
Der "Tower" wird auf das große Zahnrad eingestellt, und die Codes werden notiert: 2.40 und 2.2.1! Vor dem Leuchtturm wird die Uhr auf zwanzig vor drei gestellt, wobei der kleine Zeiger dem Stundenzeiger entspricht. Auf dem Inselchen betätigt man nun den Hebel und geht in den Leuchtturm. An der Maschine ist die richtige Einstellung zu finden (221).
Der linke Hebel läßt die zwei unteren Scheiben rotieren, der rechte Hebel die zwei oberen. Zieht der Spieler z.B. den linken Hebel nach unten und hält ihn dort, so erfolgt eine Drehung, aber nur die mittlere Scheibe läuft weiter. Ganz rechts ist noch ein Hebel, der die Ausgangsposition wiederherstellt. Nach dieser fürchterlichen Hebelei geht's zum großen Zahnrad in der Nähe des Docks. Innen befindet sich das Teleportbuch. Das Ziel ist es in diesem Zeitalter, die üblichen Seiten zu entdecken und außerdem vier Symbole, die man in ein Panel auf einer Metallplattform eingeben muß. Das Zentrum der Insel dreht sich um die eigene Achse, gesteuert vom Spieler, der dazu allerdings erst einmal in den Kontrollraum gelangen muß.
Im Raum des einen der beiden Brüder gibt es den "Rotation Simulator", mit dem man üben kann. Es gilt, vier Positionen zu erreichen (auf Geräusche achten). Ich habe die Zeit gestoppt und bin dann mit dem richtigen Kontrollinstrument gut zurechtgekommen.
In dem Raum ohne Rakete befindet sich im unteren Wandbereich ein Geheimgang (Seite). Zwischen den Räumen der beiden Brüder befindet sich ein Fahrstuhl. Nach dem Drücken des roten Knopfes wird man schon wieder gefordert. Die Kreise müssen so in Übereinstimmung gebracht werden, daß es eine Öffnung gibt (Die Farbe Rot erscheint). Jetzt geht es wieder nach oben und in den Fahrstuhl. Öffnet sich die Tür oben, drückt man den mittleren Knopf und tritt hinaus. Der Rotationsmechanismus bringt den Spieler zu drei verschiedenen Standorten, von denen zwei die ersehnten Symbole aufweisen. Der kurze Sound "Bong" führt den Spieler nach einer 360-Grad-Reise zurück zum Ankunftsort (Seiten nicht vergessen!). Hier gibt man nun die gefundenen vier Symbole richtig ein:
1. Eine Art Hufeisen (nach unten offen)
2. Eine Dreier-Kombination: Pfeil nach unten, Balken, Pfeil nach oben
3. Drei kleine Dreiecke und einen darüberliegenden Kreis
4. Die linke Hälfte eines Kreises

Channelwood Age:
Nach Drehung des "Towers" auf die Holzhütte bzw. den Baum erhält man den Code für den Safe in der Blockhütte: 724. Mit den Streichhölzern im Safe bringen wir den Ofen in Schwung.
Das Rad wird bis zum Anschlag gedreht (grün!). Wenn man den in Gang gesetzten Fahrstuhl nicht mehr (!) hören kann, dreht man das Rad anders herum, bis der Ofen ausgeht. Nun schnell nach draußen und neben die Hütte zum Baum. Der Baumfahrstuhl bringt den Spieler jetzt zum Channelwood Age. Hier geht's darum, das Wasser so durch die Rohre zu leiten, daß Fahrstühle und Motoren damit in Gang gesetzt werden können. Der erste Weg führt zur Windmühle, wo die Düse unten am Wassertank geöffnet werden muß (Richtung: gegen den Uhrzeiger). Das fließende Wasser sollte nun zu hören sein und wird zum ersten Fahrstuhl geleitet. (Nicht in die erste Abzweigung rechts zur Tür am Fuße der Treppe.) Innen im Fahrstuhl schließt man die Tür und betätigt den Hebel. Oben angekommen, hilft die Karte aus dem passenden Buch im Bücherregal. In diesem Stockwerk muß man einen schwer zu findenden Schalter umlegen, der die Tür am oberen Ende der Wendeltreppe öffnet. Der Schalter befindet sich in einer der mittleren Behausungen, wobei man nicht vergessen darf, sich umzudrehen. Der Spieler steigt nun die Treppe hinunter und leitet das Wasser zum Fuße dieser Treppe bzw. zu dem Fahrstuhl oben an der Treppe. Man steigt nun wieder die Treppe nach oben, betritt den dortigen Fahrstuhl und gelangt so in ein neues Stockwerk, in dem je eine rote und blaue Seite sowie die andere Halbseite (notieren!) zu finden sind.
Wie kommt man wieder nach Myst zurück? Der Spieler begibt sich ganz nach unten und leitet das Wasser zum Motor. Nach Aktivierung des Motors erscheint eine Brücke. Der neue Weg führt zu einem weiteren Fahrstuhl, der allerdings noch nicht durch Wasser angetrieben wird. Deshalb geht man zu der Kurbel beim fehlenden Rohrstück, dreht sie und erhält so die letzte nötige Wasserleitung. Das Wasser muß jetzt also noch einmal durch das neue Rohrstück geleitet werden, worauf man den Fahrstuhl betreten kann und nach Myst zurückfindet.

Dunny:
Hat man das rote oder das blaue Buch mit genügend (!) Seiten gefüttert, erhält der Spieler von einem der beiden Brüder einen Hinweis auf den richtigen Zugangscode zum Gewölbe (Kamin in Bibliothek). Es handelt sich um die richtige Seitenzahl des Buches ganz rechts in der mittleren Reihe des Bücherregals. Nun befolgt man die Anweisungen auf den beiden Halbseiten und legt den "Marker Switch" am Dock um, nimmt die weiße Seite mit und betritt den Kamin. Nach Betätigung des Schalters links gibt man die richtige Kombination ein. Hier sollte am besten erst einmal abgespeichert werden.
Man steht vor dem Myst-Buch und zwei Seiten. Wer den blauen oder den roten "Irren" noch weiter bewundern will, nimmt eine Seite, geht zurück in die Bibliothek und übergibt die jeweilige Seite. Richtig ist es, die beiden Seiten liegenzulassen, die neue weiße Seite auf das Buch anzuwenden und sie dem Daddy zu übergeben. Es folgt das etwas enttäuschende Ende und – natürlich – der Hinweis auf Myst, Teil 2. ■

Rainer Burhenne

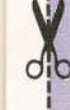
● Brian The Lion (Amiga)

Was macht man, wenn man einen Level nicht meistern kann? – Ja genau, man gibt einen dieser Levelcodes ein, hehehe:
Ebene 1: FLLj/MZXYz
Ebene 2: d*gJQvaqVx
Ebene 3: gVdfKgqaGd
Ebene 4: gVdfKgqaGI
Ebene 5: QNI8KWiSXp
Ebene 6: U5vG57pSX/
Ebene 7: 1*ANKgqaGI
Ebene 8: xOtFwheXYE ■

Carsten Trapp

● Silverball (PC) + Epic Pinball (Shareversion Android)

Schon gewußt, daß man die abgeschossene Kugel auch mit Hilfe der Cursortasten steuern kann? Um das zu tun, muß man lediglich eine Kugel ins Rennen schicken, <Esc> und danach <J> drücken, und die Sache ist geritzt. Jetzt kann man Punkte sammeln ohne Ende.







Audio-CDs

Audio-CDs

Chris Hülsbeck CDs



Apidya
24,95

Shades
28,95

To be on top
29,95



Turrican
31,95

4-CD-Box



Mit folgenden Science-fiction-Superklassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95

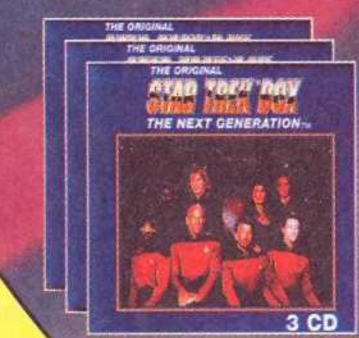
3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert

34,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine"
31,95

The Best of Star Trek
34,95

Sierra-Sound-CD



Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

Audio-CDs

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Das funktioniert jedoch nur bei Silverball und der Shareversion von Android. ■

Carsten Trapp

● BIFI II – Action in Hollywood

So schön können Ferien sein! Um sein Taschengeld ein wenig aufzubessern, nimmt Lukas einen Teilzeitjob als Eilkurier an. Alles verläuft ganz normal, bis er eines Tages ein wichtiges Drehbuch in den örtlichen Filmstudios abliefern muß. Aus dem scheinbar ganz normalen Auftrag entwickelt sich ein turbulentes Abenteuer, von dem Lukas noch lange Zeit berichten wird. Doch beginnen wir besser am Anfang!

Nach einem kurzen Gespräch mit dem übermüdeten Pförtner betritt Lukas frohen Muts das Studiogelände und meldet sich im Vorzimmer des Direktors (Erdgeschoß). Von der Sekretärin erfährt er, daß Direktor Schlönstadt im Moment nicht anwesend sei. Also beschließt unser Held, sich in der Zwischenzeit ein wenig in den berühmten Filmstudios umzusehen. Im dritten Stockwerk kann er den Aufnahmen zur neuesten "Raumschiff Enterhaken"-Folge beiwohnen (gut zuhören!). Die Kampfsequenz, die gerade im Nebenraum gedreht wird, weckt sein besonderes Interesse. Ganz nebenbei erhält er vom Regisseur den Auftrag, eine Spule im Tonstudio abzuliefern (zweite Etage). Der aufgeweckte Tontechniker muß aber feststellen, daß sich einige Fehler auf das Band eingeschlichen haben. Wieder einmal springt Lukas in die Bresche und hilft bei der nachträglichen Synchronisation (...großes Objekt ...vollem Kollisionskurs ...sagen Sie den Fremden ...mein Gerätle geht ja ...ohne Kloakendevice). Zur Belohnung darf er einen kleinen Zettel in der Technischen Abteilung abliefern. Leider hat er zu diesem Raum aber noch keinen Zutritt. Hungrig begibt sich unser Held in die Betriebskantine, wo er überraschend auf Oma Schröder trifft (fünftes Stockwerk). Die gute Frau schenkt ihrem kleinen Liebling eine Minisalami und einen kandierten Apfel. Von Stefan Spülberg, der an einem der Tische das neueste Kreuzworträtsel löst, erhält Lukas ein handsigniertes Autogramm. Dieses Autogramm tauscht er bei dem kleinen Jungen, der in der Nähe des Pförtnerhäuschens herumlungert, gegen einen Baseball.

Im Zimmer der Sekretärin macht sich Lukas an das Verzehren des kandierten Apfels. Doch die Angestellte besteht darauf, selber die Delikatesse verschlingen zu dürfen, was fatale Folgen hat. Sekunden später steht Lukas allein auf weiter Flur. Also nimmt er das Büro etwas genauer unter die Lupe. In einer Schreibtischschublade entdeckt er einen Sicherheitsausweis. Hinter der "Nippes"-Statue im rechten Regal wiederum befindet sich eine ausgediente Haarnadel. Ein Versuch, in die Computerebene einzudringen, scheitert zunächst am fehlenden Paßwort. Im Büro von Direktor Schlönstadt wühlt Lukas im Papierkorb herum und entdeckt ein geheimnisvolles Memo. Der in der Vase befindliche Zettel sollte ebenfalls mitgenommen werden. Ein Blick auf diesen Zettel verrät nämlich das Paßwort, das Lukas Zugang zum Computer im Zimmer der Sekretärin verschafft. Somit ist es ihm möglich, den Zugangscode seines Infrarotclips zu manipulieren (Clip in Computer stecken).

In der Technikabteilung (1. Stock) überreicht Lukas dem Angestellten die Nachricht des Tonmeisters. Leider ist die Lesebrille des Technikers verschollen und die Botschaft zunächst noch wertlos.

In der Garderobe (2. Stock) entdeckt unser Held hinter der Pinguinmaske einen Kaugummi, der allerdings nicht besonders schmackhaft ist (essen). In den Filmstudios des siebten Stocks, in denen gerade die Fortsetzung des Kinoknallers "Öliens" gedreht wird, betätigt Lukas kurzerhand den Knopf, der sich links neben der Tür befindet. Durch die sich öffnende Stahltür gelangt er in einen geheimnisvollen Nebenraum, der zu diesem Zeitpunkt jedoch noch unwichtig ist.

Auf der Suche nach Direktor Schlönstadt verschlägt es Lukas in den ersten Stock, in die sogenannte "Denkfabrik". Dort erhält er von einem gewissen Herrn Goldmann

den Auftrag, Stefan Spülberg zu den Dreharbeiten ins Studio zu ordern. Also sucht Lukas erneut die Kantine auf (5. Stock) und übermittelt dem berühmten Regisseur seine Botschaft. Doch den Meisterfilmer scheint das herzlich wenig zu interessieren. Notgedrungen beschließt unser Held, seiner Forderung über die Sprechanlage, die sich im Büro des Direktors befindet, Nachdruck zu verleihen. Voilà, Problem gelöst! Zu schade nur, daß sich der Hauptdarsteller aus dem Staub gemacht hat. Da hilft alles nix, Lukas muß in die Rolle des Revolverhelden Rambowsky schlüpfen. Das passende Kostüm findet man in der Garderobe (2. Stock). Die Haarnadel ist dabei behilflich, das Sicherheitsschloß der Vitrine zu knacken. Und dann ab in den vierten Stock! Zur Stärkung verschlingt Lukas noch genüßlich seine Minisalami. Das gefundene Tattoo läßt die Rambowsky-Verkleidung täuschend echt wirken (miteinander benutzen). Wagemutig betritt unser Held das Studio. Leider ist er noch nicht ganz mit dem Text seiner Rolle vertraut. Aus diesem Grund geht es noch mal in die Denkfabrik (1. Stock), wo wir in aller Ruhe das Drehbuch studieren können. Danach steht den Dreharbeiten nichts mehr im Wege.

Nach Drehschluß betritt Lukas neugierig den Nebenraum des Studios. Auf Wunsch des verärgerten Regisseurs wirft er kurzerhand den Baseball in Richtung Saurier. Treffer! Als Belohnung für diese Glanztat darf er die heruntergefallene Gagbrille in sein Inventar aufnehmen. Doch uneigennützig, wie unser Lukas nun mal ist, schenkt er die Brille sofort dem übermüdeten Portier. Dessen Brille wiederum bringt er dem Techniker im ersten Stock. Beim Durchblättern des italienischen Käseblatts (auf dem Tisch) findet Lukas einen Schlüssel und eine Zutrittskarte für die VIP-Lounge. In dem exklusiven Club (Erdgeschoß) macht unser Held eine seltsame Entdeckung, der er jedoch noch keine Bedeutung beimißt. Viel wichtiger ist ihm die Befreiung des eingeklemmten Schauspielers im siebten Stock. Der gefundene Schlüssel ermöglicht ihm endlich, den Hebel im Nebenraum zu betätigen. Die halsbrecherische Rettungsaktion wird durch zwei Mark, gestiftet vom überglücklichen Schauspieler, belohnt. Im Studio nebenan, in dem gerade die neueste Szene der beliebten Teenie-Serie "Beverly Holz 08-15" geprobt wird, verspielt Lukas die beiden Münzen leichtsinnig am Fotoautomaten und gewinnt tatsächlich einige Paßbilder. Diese zerschnippelt er im Büro der Sekretärin (Erdgeschoß) mit Hilfe der Schere. Das entstandene Einzelbild klebt er zusammen mit den Kaugummiresten in den Sicherheitsausweis. Auf diese Weise kann er sich problemlos Zugang zur SFX-Abteilung verschaffen. Dort läßt er vorsorglich die Feuerwerksrakete und das Pyrotool in sein Inventar überwandern.

Durch Zufall stolpert Lukas in das Filmstudio, in dem gerade der neue Werbespot gedreht werden soll (5. Stock). Und was entdecken seine hellwachen Adleraugen? Einen SABOTEUR!!! Völlig perplex schnappt sich unser Held die hinterlassene Perücke und gibt sie in der Requisite im ersten Stock ab. Im Gegenzug kann er eine alte Wasserpistole und etwas Leuchtfarbe ergattern. Die Spritzpistole füllt er sogleich mit dem Quellwasser aus dem Studio im vierten Stock und tauscht sie bei dem kleinen Jungen vor dem Filmgelände gegen eine vollautomatische Plastikente.

Bei einem erneuten Besuch in den Rambowsky-Studios (4. Stock) kann Lukas dem frustrierten Schauspieler einen Wagenheber abschwatzen (auf Namen und Automagazin ansprechen). Frohen Mutes marschiert unser Held durch das riesige Filmgelände und landet schließlich in der Garderobe (2. Stock). Zur allgemeinen Verwunderung trifft er dort auf den geheimnisvollen Saboteur, den er bereits in einem der Studios auf frischer Tat ertappt hatte. Diesmal wird der hinterlistige Schurke zur Rede gestellt (mehrmals). Wichtige Informationen zu den seltsamen Ereignissen der letzten Tage kommen dabei ans Tageslicht. Außerdem erhält Lukas einen Schlüssel, mit dem er den berühmten Magier Stoppelfeld aus seinem Gefängnis neben der VIP-Lounge befreien kann. Als kleines Dankeschön hinterläßt der Zauberer eine Betriebsanleitung für das Pyrotool (lesen). Das dadurch angeeignete Wissen kann Lukas bei den Dreharbeiten im sechsten Stock zum vollen Einsatz bringen.

Nachdem die Crew das Set verlassen hat, kann unser Held endlich einen Blick in das benachbarte Studio werfen. Um ein wenig Licht in das Dunkel der dortigen Kulisse zu bringen, füllt er kurzerhand die gelbliche Leuchtfarbe in die Felsmulde. Die Beleuchtungsprobleme des Kamerateams wären somit aus der Welt geschafft. Die Suche nach dem verschollenen Direktor kann weitergehen.

Im kleinen Kinosaal neben der VIP-Lounge schiebt Lukas die tonnen-schwere Kiste mit Hilfe des Wagenhebers beiseite. Ohne mit der Wimper zu zucken, steigt er in den zum Vorschein gekommenen Höhleneingang hinab. Im Labyrinth folgt er lediglich den mit roter Farbe gekennzeichneten Pfeilen und gelangt schließlich zum Skelett des verschollenen Simpel. Geschockt macht sich Lukas auf den Weg zur Requisite (erneut den Pfeilen folgen), um den Schrumpfkopf zur Rede zu stellen. Doch angeblich verbirgt sich hinter der stinknormalen Stadtkarte ein noch ungelöstes Geheimnis. Wie nicht anders zu erwarten, liegt es nun an uns, dieses Rätsel zu knacken. Dazu hinterläßt Lukas zunächst seine vollautomatische Ente als Pfand. Anschließend begibt er sich in die Filmstudios im vierten Stock und füllt den Eimer aus dem Inventar mit klarem Quellwasser. Über der benachbarten Feuerstelle läßt sich dieses Wasser in Sekundenschnelle erhitzen. Wedelt man mit dem Stadtplan über dem entstandenen Wasserdampf, kommt eine geheime Karte zum Vorschein.

Mit dieser Karte ist Lukas endlich möglich, die Orientierung im riesigen Labyrinth zu behalten (mehrmals lesen). Auf diese Weise gelangt er schließlich zu einem Eisengitter, das sich nur mit Hilfe der Zahlenkombination, die ebenfalls auf der Karte vermerkt ist, öffnen läßt (benutze Schloß und öffne Gitter). Im benachbarten Raum entdecken wir den geknebelten Direktor Schlönstadt, der es nach seiner Befreiung allerdings ziemlich eilig hat und durch eine Geheimtür verschwindet. Lukas folgt ihm und landet schließlich in den Bifistudios (5. Stock). Den Dreharbeiten zum neuen Werbespot steht somit nichts mehr im Wege.

Klappe, Schnitt, Ende! ■

Oliver Runge

● UFO

Cheats, Cheats, Cheats: Wo man hinschaut, wird beim Spielen gemogelt, um zum Ziel zu kommen. Das gilt für Managementsimulationen in besonderem Maße. Wie im wirklichen Leben wird jede Menge Energie darauf verwendet, sich mit kleinen Tricks das notwendige Kapital oder die erfolgversprechendste Ausrüstung zu verschaffen. Auch für Microproses Spiel um UFOs, die die Erde überfallen, gibt's mittlerweile mengenmäßig Savegame-Cheats. Als Chefs der geheimen Organisation X-Com, die der Gefahr aus dem All entgegentritt, habt Ihr aber auch auf ganz redlichem Wege eine gute Chance auf den Sieg, und ich finde, so macht es doppelt Spaß! Die folgenden Hinweise und Ratschläge sind deshalb alle "ehrlich"; Savegame-Manipulationen und ähnliches bleiben ausdrücklich außen vor.

Die erste Wahl im Spiel betrifft die Wahl des Standorts für das X-Com-Hauptquartier, und die günstigste Entscheidung liegt auf der Hand. Von Osteuropa aus – bzw. vom Nahen Osten – sind nämlich sowohl Europa als auch weite Teile Asiens und Afrikas (mithin ein erheblicher Teil der Landmassen auf der Erde) auf kurzem Wege erreichbar. Die notwendige Ausrüstung für erste Einsätze ist ebenfalls bereits vorhanden, nichtsdestotrotz sollte sie sofort aufgestockt werden.

Doch als erstes lohnt sich ein Blick ins Menü "Forschung" des Hauptstützpunkts. Zehn Wissenschaftler stehen bereits zur Verfügung und sollten sich sofort an die Arbeit machen. Zu erforschen sind bisher "Laserwaffen", "Bewegungsscanner" und eine "Sani-Tasche". Obwohl im Laufe des Spiels einige Forschungsergebnisse mehr, andere

weniger und wenige gar nicht wichtig sind, ist es keine schlechte Idee, die Wissenschaftler einigermaßen gleichmäßig auf die Forschungsprojekte zu verteilen. Die Forschung steht nämlich in einem mittelbaren Zusammenhang mit dem stetig zunehmenden Schwierigkeitsgrad des Spiels, und punktuelle Forschung kann deshalb auch in erheblichen Problemen enden. Mein Tip: je 4 Wissenschaftler für Laserwaffen und Sani-Tasche, die restlichen 2 für den Bewegungsscanner.
Auch mit dem Ausbau des Stützpunkts kann man gar nicht früh genug beginnen. Die entsprechenden Möglichkeiten werden im Menü "Einrichtungen bauen" angezeigt. Äußerst sinnvoll für den Anfang ist vor allem eine Außerirdischen-Klimazelle, in der später gefangene Aliens am Leben erhalten werden können. Auch mit dem Bau eines großen Radarsystems sollte man nicht warten. Empfehlenswert sind außerdem je ein zusätzliches Quartier, Hauptlager und eine Werkstatt. Auf jeden Fall verzichtbar sind dagegen auf lange Zeit zusätzliche Hangars und Verteidigungsanlagen. Statt Hangars werden bei Gelegenheit lieber zusätzliche Stationen eingerichtet, und die Errichtung von Verteidigungsanlagen wie der Raketenabwehr steht in keinem Verhältnis zum Ergebnis, denn im Ernstfall (Angriff auf die Basis) helfen sie wenig bis überhaupt nicht.
Bevor Ihr Euch nun an den Einkauf weiterer Ausrüstung macht, solltet Ihr zunächst überflüssigen Ballast loswerden. Dazu gilt es, die vorhandene Ausrüstung zu prüfen, was am besten im Menü "Raumschiff ausrüsten" geschieht. Wählt zunächst den Skyranger und dort die Ausrüstung. Zwar kann man über den Sinn der verschiedenen Gegenstände trefflich streiten, ich aber empfehle den sofortigen Verzicht auf alle schweren Waffen (Geschütze, Raketenwerfer und zugehörige Munition), denn sie haben zwei Probleme. Erstens schränken sie die Bewegungsfreiheit Eurer Einsatzkräfte mächtig ein, und zweitens haben sie in der Hälfte aller Einsatzfälle mehr Durchschlagskraft, als Euch recht sein kann. Da müssen dann unter Umständen harmlose Passanten in überfallenen Städten mit dran glauben, oder wertvolles Forschungsmaterial geht in Flammen auf. Meiner Meinung nach sollten außer den Gewehren nur ein paar Granaten behalten werden, deren Einsatz aber gegebenenfalls aus denselben Gründen genau überlegt werden sollte.
Nach dem Skyranger sollte außerdem ein Abfangjäger neu ausgestattet werden, und zwar mit einem Avalanche- anstelle des Stingray-Raketenwerfers. Der hat zwar nur drei statt sechs Schüsse während eines Einsatzes, aber erheblich größere Durchschlagskraft. Geschütze sollten anfangs nicht ersetzt werden, denn trotz geringerer Trefferwirkung gewährleisten sie immerhin, daß Einsätze kaum jemals wegen Munitionsmangel abgebrochen werden müssen.
Ich würde sogar raten, auch den Stingray-Werfer des zweiten Abfangjägers bei nächster Gelegenheit gegen ein Avalanche-Geschütz auszutauschen, allerdings gibt es da ein klitzekleines Problem. Die "sehr kleinen" UFOs nämlich, die gerade anfangs am häufigsten sind, werden bei jedem Avalanche-Treffer sofort zerstört. Wer also Notlandungen der Ein-Mann-Schiffe erreichen möchte – z.B. weil die Besatzung in diesem Fall am leichtesten zu überwältigen ist – der täte gut daran, einen einfacher bewaffneten Abfangjäger für diese Zwecke zu behalten.
Wie auch immer: Als nächstes wird alles verkauft, was nicht gebraucht wird. Wenn's nach mir geht, sind das wie gesagt auf jeden Fall Mannschafts-Raketenwerfer und –Geschütze sowie die zugehörige Munition. Gleich anschließend wird eingekauft! Laßt Euch aber nicht von der Vielzahl der angebotenen Waren irritieren. Ich für meinen Teil würde lediglich für jeden Soldaten der vorhandenen Einsatztruppe (8) je einen Betäubungsstab und außerdem ein paar E-Leuchtkörper anschaffen. Auch zehn zusätzlich Forscher und eventuelle zwei weitere Soldaten als Ersatz bei zu erwartenden Verlusten sind keine schlechte Idee. Falls Ihr Euch im Sinne meines Hinweises gegen den Einsatz von Stingray-Werfern entschieden habt, solltet Ihr auch ein Avalanche-Geschütz für den zweiten Abfangjäger nicht vergessen (die Stingrays könnt Ihr dann bei Ankunft der Avalanches sofort verkaufen).
Wie Ihr jetzt seht, sind Eure Barmittel bereits erheblich geschrumpft. Ihr solltet zukünftig – vor allem gegen Ende jedes Monats – darauf achten, daß die anstehenden Kosten (Menü Stützpunkte/Stützpunkt-Informationen) einigermaßen gedeckt bleiben, denn ab einem gewissen Defizit droht Euch die zwangsweise Auflösung Eurer Behörde – oder auf gut Deutsch das unehrenvolle Spielende. Andererseits solltet Ihr auch nicht zu zaghaft operieren, denn vor allem durch die Bergung notgelandeter UFOs und den Verkauf eingesammelter Alien-Technologie kommen neue Mittel hinein, aber nur eine gute Ausrüstung gewährleistet gewinnversprechende Bergungsraten.
So: Nach arbeitsintensiven Spielminuten kommt jetzt die erste Zeit des Wartens, bis entweder ein UFO auftaucht oder die bestellte Ware eintrifft. Tritt der erste Fall ein, dann sollte sofort ein Abfangjäger auf die Spur des Fremdraumschiffs gesetzt werden. Zum näheren Vorgehen kommen später noch Hinweise. Im zweiten Fall geht's zurück ins Stützpunkte-Menü, um die eintreffenden Waren und das Personal zu verteilen.
Forscher werden am besten wieder gleichmäßig auf die verschiedenen Projekte verteilt. Soldaten können sofort der Besatzung des Skyranger zugeordnet werden, denn nur diejenigen, die an Einsätzen teilnehmen, sammeln auch Erfahrung, die später bitter nötig sein wird. Von "Ersatz" war vorher nur die Rede, weil eine Einsatztruppe prinzipiell nicht weniger als acht Soldaten umfassen sollte. Wichtig ist allerdings, auf ausreichende Bewaffnung zu achten, das heißt, für jeden Soldaten an Bord der Fähre sollte wenigstens eine Waffe vorhanden sein. Auch dazu gibt es später noch einige Informationen. Betäubungsstäbe und E-Leuchtkörper sollten ohne weiteres in Höhe der Mannschaftsstärke in die Skyranger-Ausrüstung aufgenommen werden. Erstere haben allerdings keinen praktischen Wert, solange die Außerirdischen-Klimazelle nicht fertiggestellt ist. Leuchtkörper auf der anderen Seite werden nur bei Nachteinsätzen gebraucht, die aber nach Möglichkeiten vermieden werden sollten.
Bevor wir uns nun den tatsächlichen Einsätzen widmen, noch schnell einige Worte darüber, wie es in den Stationen weitergeht. In erster Linie hängt das von den jeweils zur Verfügung stehenden Mitteln ab. Zunächst sollte der Grundausbau des Hauptquartiers vollendet werden. Zum Beispiel stellt das vorhandene Labor 50 Arbeitsplätze für Wissenschaftler zur Verfügung, die nach und nach besetzt werden sollten. Ingenieure dagegen werden erst gebraucht, wenn Forschungsergebnisse vorliegen und etwas zu produzieren ist. Die Zahl der Werkstatt-Arbeitsplätze hängt aber auch vom Produktionsgut ab. Ihr solltet flexibel reagieren und eine möglichst hohe Auslastung erzielen, ohne Überkapazitäten durchzuschleppen, denn die Personalkosten sind hoch.
Als erstes werdet Ihr Laserpistolen, dann Sani-Taschen und schließlich Lasergewehre produzieren können. Vergeßt erst einmal die Bewegungsscanner, denn meiner Meinung nach taugen sie nicht die Bohne. Werft Eure gesamte bis dahin vorhandene Produktionskapazität auf den ersten zu produzierenden Gegenstand und gebt eine Produktionsmenge an, die wenigstens so hoch wie die Zahl der vorhandenen Soldaten ist. Von diesem Zeitpunkt an empfiehlt es sich außerdem, bei jeder Gelegenheit zusätzliche Ingenieure zu engagieren, bis schließlich die Kapazitätsgrenzen der vorhandenen Werkstätten erreicht werden. Gegebenenfalls müssen auch zusätzliche Quartiere oder Hauptlager errichtet werden.
Sobald auch Sani-Taschen hergestellt werden können, werden die Kapazitäten gleichmäßig verteilt, und wenn Lasergewehre erforscht sind, sollte zu ihren Gunsten die Produktion von Laserpistolen komplett eingestellt werden; sie werden jetzt nicht mehr gebraucht. Immer wieder sollten die gefertigten Sani-Taschen und Waffen zwischendurch bis zur Höhe dem Skyranger als Ausrüstung zugeordnet werden, und je nach Deckung können die jeweils "schlechteren" Gewehre und später auch die Laserpistolen sofort verkauft werden. Klar

und deutlich: Die beste Bewaffnung ist leicht und besteht idealerweise aus einem Lasergewehr und später aus erbeuteten Plasmawaffen.
Neben dem Ausbau des Hauptquartiers sollte die Einrichtung zusätzlicher Stationen nicht vernachlässigt werden. Welche Standorte günstig sind, sollte man je nach Häufigkeit von UFO-Sichtungen in bestimmten Regionen (laut Statistik) entscheiden. In der Regel kommen zunächst Nord- oder Südamerika bzw. Südostasien oder Australien in Frage. Sind diese Bereiche einmal abgedeckt, werden auch Stationen in Südafrika, der Arktis oder Antarktis interessant.
Stets sollte der Ausbau ungefähr in folgender Weise erfolgen: Um den Zentrallift werden zunächst wenigstens ein Hangar, ein großes Radarsystem und ein Hauptlager gruppiert. Quartiere und ein weiterer Hangar stehen als nächstes auf dem Plan, dann folgen eine Werkstatt und am besten frühzeitig eine Außerirdischen-Klimazelle. Anschließend geht's mit Kombinationen von Werkstatt/Quartiere/Hauptlager weiter, damit keine Kapazitätsengpässe entstehen.
An Ausrüstung sind auf jeden Fall Waffen sowie Muni für Abfangjäger und Stationsbesatzung angesagt, sobald ein Hauptlager fertiggestellt ist. Was nicht eingekauft werden kann, wird vom Hauptquartier transferiert (nachdem es dort produziert wurde). Auch der Transfer einiger Soldaten (mindestens Gefreiter) bei Fertigstellung der Quartiere ist eine gute Idee, denn die werden bei Gelegenheit auch ohne weitere Einsätze weiter befördert, und die Anwesenheit von Vorgesetzten hebt die Kampfmoral der Truppe bei einem Angriff auf die Station! Nichtsdestotrotz sollte man durch Zukäufe die Truppenstärke in jeder Station ausreichend hoch halten.
Bei Fertigstellung eines Hangars wird jeweils ein Abfangjäger bestellt und nach Eintreffen sofort mit Waffen ausgerüstet. Zusätzliche Skyranger sollte man so lange wie möglich sparen, denn der vorhandene erreicht jeden Punkt der Erde und bewältigt die Einsätze der ersten Monate ohne weiteres allein. Erfahrungsgemäß bringen die meisten Bergungsunternehmen eine Reihe von Gegenständen, die sowohl erforscht als auch in klingende Münze umgewandelt werden können. Von jedem Artefakt, das noch nicht produktionsfertig erforscht wurde, sollte ein Exemplar zurückgehalten und jedes weitere sofort verkauft werden. Dringend erforscht werden sollten alle Waffen, jede Munition, außerirdische Legierungen und Elerium, später UFO-Navigation, UFO-Antrieb und UFO-Konstruktion sowie die resultierenden Möglichkeiten zum Bau eigener Raumschiffe (Firestorm, Lightning, Avenger).
Während es sich kaum lohnt, Plasmawaffen für Soldaten zu bauen (es kommen ausreichend als Beute herum), ist das mit Rüstungen ganz etwas anderes. Jede Rüstungsart sollte möglichst rasch für jeden Soldaten verfügbar gemacht werden. Die "Persönliche Rüstung" ist dabei das geeignetste Produktionsgut überhaupt, denn nur Legierungen werden für die Produktion gebraucht, und fern des eigentlichen Ausrüstungszwecks können "Persönliche Rüstungen" mit einem satten Gewinn verkauft werden. Energieanzüge sind allerdings besser und Fluganzüge am besten; sie sollten – weil der nicht reproduzierbare Rohstoff Elerium benötigt wird – tatsächlich nur für den Eigenbedarf hergestellt werden. Lasergeschütze für die Ausrüstung von Abfangjägern sollten als Ersatz für normale Geschütze hergestellt werden, sobald sie produktionsfertig erforscht sind – ebenso später Plasmakanonen als Ersatz für Stingray und Avalanche. Panzer mit Lasergeschützen (später mit Plasmakanonen) sind dagegen in erster Linie eine Finanzfrage, aber auch eine geschätzte Hilfe: Werden sie beim Bodenkampf in vorderster Front eingesetzt, kostet ein Verlust lediglich Geld, während Ihr sonst unter Umständen ein Mannschaftsmitglied mit unersetzlichen Erfahrungen verliert. Hyperwellendecoder als Ersatz für Radaranlagen und Psi-Labors für die mentale Ausbildung Eurer Soldaten gilt es ebenfalls bei Gelegenheit so schnell wie möglich zu erforschen und zu errichten. Dagegen sollte die Produktion von Firestorms oder Lightnings (verbesserten Abfangjägern und Skyrangern) möglichst zugunsten der noch später verfügbaren Avengers zurückgestellt werden, die alle Vorteile der anderen Modelle in sich vereinigen. Völlig vernachlässigen könnt Ihr dagegen getrost auch den Bau später erforschter Verteidigungsanlagen, die – wie bereits angedeutet – eine miserable Kosten/Nutzen-Rechnung aufmachen.
Gut! Nun wißt Ihr das wichtigste über das Handling der Stationen, und ich bin überzeugt, daß Ihr alle anderen Fragen ohne weiteres selbst beantworten könnt. Auf geht's in den Einsatz!
Entscheidend ist zunächst die Ortung. In welche Richtung fliegt das ausgemachte UFO? Sobald Ihr mehr als eine Station befehligt, ist die Beantwortung dieser Frage wichtig für die Wahl des eingesetzten Jägers. Auch auf die Größe des feindlichen Flugkörpers solltet Ihr unbedingt achten. Sehr kleine UFOs werden vom ersten Avalanche-Treffer auf jeden Fall zerstört, und ab mittelgroßen Objekten muß damit gerechnet werden, daß sie den eigenen Jägern häufig überlegen sind. An große UFOs solltet Ihr Euch lediglich mit mehreren Jägern gleichzeitig heranwagen, und Attacken auf sehr große könnt Ihr Euch gleich schenken, bis Firestorms oder Avengers mit Plasmakanonen zur Verfügung stehen.
Kommt es zum Kampf, sollte stets der vorsichtige Ferngriff gewählt werden. Gegebenenfalls gilt es bei Gegenwehr, rechtzeitig vor der vollständigen Zerstörung eigener Jäger abzudrehen. Natürlich steht es im Handbuch, und trotzdem möchte ich an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen: Jeder Abschuß von UFOs über Wasser ist reine Verschwendung, denn es ist dann keine Bergung möglich!



Gerät ein UFO außer Sicht, dann fliegt auf jeden Fall zur Stelle der letzten Ortung und versucht, die Spur wieder aufzunehmen. Achtet ein wenig auf die Reichweite der Jäger und schickt bei Bedarf zusätzliche Flugzeuge, damit so wenig UFOs wie möglich entkommen. Das wird Euch nämlich bei Monatsabrechnungen mit den Vertragsstaaten entsprechend angerechnet.
Sobald ein UFO landet/notlandet, schickt nach Möglichkeit den/einen Skyranger (Lightning, Avenger) auf den Weg. Gelandete UFOs sind gefährlicher als notgelandete, denn es gibt statt einiger Überlebender eine volle Besatzung, dafür ist aber auch die Beute bei Erfolg reichlicher. Wenn's geht, solltet Ihr Euch schon beim Luftkampf Gedanken über den späteren Bodeneinsatz machen.
Das heißt: Der schlimmste Einsatz ist ein Nachteinsatz im Dschungel, während die Auseinandersetzung in der mittäglichen Wüstensonne sozusagen ein Kinderspiel darstellt. Weil man den Ort des Luftkampfs in Grenzen bestimmen und nach einem Absturz getrost bis zu 24 Stunden mit der Bodenoffensive warten kann, sollte man diese Tatsachen nicht außer acht lassen. Achtung:

Wird eine Stadt überfallen, gilt etwas anderes! Startet Ihr nicht sofort mit der Einsatztruppe, ist die Gelegenheit schon nach Spielminuten vertan.
Ein letztes Wort zur Wartung und Nachrüstung von Abfangjägern: Werden welche abgeschossen, sollten sie natürlich so schnell wie möglich ersetzt werden. Aber spätestens mit dem Aufkommen von Firestorms und Avengers solltet Ihr selbst ans Verschrotten denken, denn Abfangjäger und Skyranger sind – wie Ihr mit einem Blick auf die Kostenstatistik schnell feststellen werdet – zu extrem ungünstigen Tarifen GELEAST. Nur ein Problem steht der Rückgabe im Zweifelsfall im Wege: Die Waffen gehen mit! Demnach solltet Ihr wertvolle Systeme wie Plasmakanonen oder Lasergeschütze vorher ruhig durch weniger wertvolle ersetzt haben...
Doch nun in medias res: Bodenoffensive ist angesagt. Je heller der Tag und je übersichtlicher das Gelände – soviel war bereits gesagt –, desto größer sind Eure Chancen. Doch so weit ist es noch nicht; zuerst kommt die Ausrüstungsphase, die keinesfalls nachlässig behandelt werden sollte.
Faustregel: In jede rechte Hand gehört eine (leichte) Waffe, links können ein Betäubungsstab, eine Sani-Tasche, eine Gedankensonde oder eine Granate/ein Leuchtkörper nützliche Dienste leisten. Neben eventuell notwendiger Ersatzmunition sollte so wenig wie möglich Ausrüstung mitgeführt werden. In der Regel sind es lediglich drei Gegenstände: eine Schußwaffe, eine Sani-Tasche und einer der anderen empfohlenen Gegenstände, vorzugsweise eine Betäubungswaffe.
In der ersten Bewegungsphase gilt es auszuschwärmen. Doch vorher sollte noch mit einem Klick auf den entsprechenden Schalter sichergestellt werden, daß nach jedem Zug eines Soldaten genügend Zeiteinheiten für einen Ziel- oder wenigstens einen Autoschuß zurückbleiben. Die beiden ersten Soldaten sollten sich erst einmal umschauen. Am besten werden sie unmittelbar links oder rechts neben das Fahrgestell plaziert, und nachdem sie sich in jeweils drei Richtungen gewendet haben, gibt das den größtmöglichen Überblick für diese Runde. Nun zeigt spätestens ein Blick in die Übersichtskarte, ob und wo (blaue Punkte) sich überlebende Aliens im Schußfeld befinden. Nicht vergessen, mit Hilfe der entsprechenden Schalter auch ein, zwei Ebenen nach oben zu scrollen, falls Aliens schweben oder im ersten Stock/auf dem Dach von Gebäuden lauern. Danach sollten alle anderen Soldaten so weit wie möglich nachrücken.
Werden Aliens ausgemacht, sollte in der Regel sofort auf sie geschossen werden. Am geeignetsten ist ein Autoschuß. Zwar ist diese Variante am wenigsten treffsicher, immerhin besteht aber jeder Schuß in Wirklichkeit aus drei einzelnen Phasen, und so hat man eine mehrfache Chance zu treffen. Nur wenn man mit mehreren Soldaten und ausreichender Zeitreserve oder einen bereits angeschossenen Alien angreifen kann, sollte man einen Betäubungsangriff wagen (völlig sinnlos, wenn in der Heimatstation keine Außerirdischen-Klimazelle fertiggestellt ist). Wird nämlich ein Gegner nicht im ersten Angriff getötet oder betäubt, dann schießt er höchstwahrscheinlich sofort zurück – und noch einmal in der Bewegungsphase der Aliens; das wird auf jeden Fall gefährlich.
Ist das abgestürzte UFO ausgemacht, dann sollte ihm das Hauptaugenmerk gelten. Aber auch Gebäude und Gärten – sofern vorhanden – geben bevorzugte Verstecke überlebender Aliens ab. Bevor XCom-Agenten eindringen, sollten sie sich in Gruppen sammeln und einander Deckung geben. Ideal ist es, wenn Soldaten mit hoher Schußgenauigkeit und besten Reaktionswerten vorausgehen – die bestmögliche Rüstung ist selbstverständlich.
Wo Deckung ist, sollte sie genutzt werden. Im Zweifelsfall ist es günstiger, in einer neuen Bewegungsphase hinter einer Hausecke aufzutauchen oder eine Tür zu öffnen. Gab es allerdings bereits einen Sichtkontakt mit einem Alien, das auf die andere Seite geflüchtet ist, dann gilt das Gegenteil: Unbedingt in der eigenen Bewegungsphase angreifen, sonst kommt es in der Runde der Aliens zum Vergeltungsschlag.
Vorsicht vor Chrysalid-Terroristen! Die dunklen Wesen mit den Scherenhänden sind ebenso gefährlich wie die Aliens aus dem gleichnamigen Film. Kommen Sie in Kontakt mit einem Eurer Soldaten oder einem Zivilisten, wird der sofort "umgedreht" und verwandelt sich in der nächsten Runde selbst in ein Monster. Distanz halten und mit Priorität bekämpfen – dasselbe gilt für infizierte ehemalige Mitstreiter!
Bei mehrstöckigen UFOs unbedingt zunächst die Umgebung und dann Deck für Deck sorgfältig aufklären! Nichts ist so fatal wie übersehene Aliens, die Euren Soldaten in den Rücken fallen. Und Obacht bei den Aufzügen! Stets lohnt sich ein Blick in die anderen Stockwerke, bevor man die Etage wechselt. Unter Umständen werden so schon Gegner ausgemacht und können aus sicherer Entfernung beschossen werden; ich habe es nämlich noch nie erlebt, daß Aliens von einer Etage in die andere zurückschießen. Ähnliches gilt, wenn ein Aufzug scheinbar nicht funktioniert: In diesem Fall steht in der Zieletage ein Alien auf der Parzelle und kann entsprechend "behandelt" werden.
Je größer das UFO, desto vorteilhafter sind Betäubungsversuche, wenn sie erfolgversprechend durchzuführen sind. Gefragt sind vor allen Dingen Anführer und Kommandanten, deren Befragung (Erforschung) Euch dem Ziel, der Zerstörung der gegnerischen Hauptbasis auf dem Mars, ein gehöriges Stück näherbringt. Die entsprechenden Führungspersönlichkeiten gibt es mit Sicherheit aber nur in großen und sehr großen UFOs und in gegnerischen Basen. Kann man nicht mit Hilfe von Gedankensonden herausfinden, welche Aliens die Befehle geben, dann bietet sich immer noch eine Faustregel an: Anführer und Kommandanten halten sich vorzugsweise in den Kontrollzentren oder in deren unmittelbarer Nähe auf – das sind z.B. Räume in den obersten Etagen mehrstöckiger UFOs, die mit Technik, besonderen Gerätschaften und/oder dem Mobiliar für Konferenzen vollgestopft sind.
Gelegentlich kommt es vor, daß Ihr sicher seid, alle überlebenden Aliens ausgeschaltet zu haben. Trotzdem geht der Einsatz nicht wie gewohnt automatisch zu Ende. Der Grund: Ein Alien war lediglich betäubt und ist zwischenzeitlich wieder erwacht. Es hilft nichts: Ihr solltet Euch unbedingt auf die Suche machen, denn jede Eurerseits abgebrochene Bodenaktion verschenkt wertvolle Punkte. Aber keine Sorge: Nach einer Betäubung oder nachdem sie mehrmals in Panik verfallen sind, irren Gegner unbewaffnet herum und sind insofern ungefährlich.
Das größte Problem bei vielen Einsätzen ist die telepathische Einflußnahme der Aliens auf Teile Eurer Truppe. Vom Gegner kontrollierte X-Com-Mitarbeiter sind wenigstens so gefährlich wie die Aliens selbst. Trotzdem ist es wenig sinnvoll, sie einfach zu eliminieren. In der Regel reicht es, Distanz zu wahren, denn Tobsuchtsanfälle und Panikattacken haben die Energiereserven der kontrollierten Soldaten geschwächt; ihre Bewegungsfreiheit ist deshalb eingeschränkt. Und noch eins gilt es zu beachten: Wird der jeweils letzte Gegner in einer Bodenoffensive ausgeschaltet (automatischer Abbruch der Mission), dann gelten alle in der letzten Runde von Außerirdischen kontrollierten X-Com-Mitarbeiter als vermißt. Im Falle eines Falles lohnt sich also ein vorheriger Betäubungsversuch, um einen wertvollen Mitarbeiter zu behalten.
Ein Wort zum Schluß: Sobald die Möglichkeit besteht, die Marsbasis anzugreifen, kann man sie jederzeit wahrnehmen. Das heißt andererseits, man kann auch beliebig lange auf einen wirklich geeigneten Zeitpunkt warten. Also spricht nichts dagegen, in Ruhe die geeignetste Mannschaft und die beste Ausrüstung für diesen Einsatz zusammenzustellen. Wie wäre es zum Beispiel mit ein paar Hovercraft-Panzern mit Plasmakanonen? Die können – großer Vorteil – niemals vom Gegner kontrolliert werden.
Wie auch immer: Auf dem Mars erwartet Euch ein doppelter Einsatz. Im ersten Teil müßt Ihr Euch in einer Art Absturzstellen-Scenario den Weg zum Eingang der Basis freikämpfen, und anschließend geht's in einem Gegnerische-Basis-Scenario weiter bis zum hoffentlich erfolgreichen Ende. Viel Glück! ■

sma



Die Fragen ...

Legend of Kyrandia I

Ich bin in Zanthias Wald, habe drei aktivierte Edelsteine im Amulett und auch schon mehrmals den Kelch heruntergeholt. Doch dieser wird mir immer vom "Pipsqueak" geklaut. Was muß ich tun, um den Kelch zurückzubekommen? ■

W. Gantert

Legend I

R. Soefjer hat bei der ST-Version des Rollenspiels seine Probleme. Im zweiten Level der Labyrinthstadt "Fagranc" befindet er sich in einem kleinen Raum, in dem ein Sarkophag, mehrere bewegliche Stacheln und eine Säule den Weg versperren. An der Säule ist ein Zettel befestigt, auf dem folgender Wortlaut steht:

A Block of Stone
By an Altar Blue
Breaks my Ward
To let you Through

Ääh, was heißt denn das? ■

Wizardry VI

Meine Party (drei Kämpfer, ein Ninja, ein Bischof und ein Alchimist) kommt einfach nicht weiter. Ich komme durch kein Gitter, obwohl ich mehrere Schlüssel habe. Gibt es eine andere Möglichkeit, um die Gitter zu öffnen?
Welches Paßwort braucht man, um in die Kapitänshöhle zu kommen? Frage ich QueeQueg, dann sagt er, daß er mehr Informationen brauche. Woher bekomme ich die Informationen? Wie kann ich meinen Charakter aufsteigen lassen, obwohl ich keine Monster finde? Ich besitze das Wunderöl von QueeQueg für 999 Goldstücke. ■

W. Gantert

Indiana Jones IV

Aushilfs-Indy Jürgen hat sich auf der Suche nach Atlantis bis ins Labyrinth vorgewagt und braucht jetzt dringend Beistand. Was soll er im Maschinenraum tun? Wie kann er einen Krebs fangen? Außerdem schleppt er eine Tasse voll Lava mit sich rum, für die momentan noch jede sinnvolle Anwendung fehlt. Wer weiß Bescheid? ■

Jürgen Bargmann

Battle Isle I

Andreas aus der Schweiz kämpft gerade in einer Mission mit dem Namen FIFTH.
Leider wird er von Skynets XA-7-Jagdbombern immer wieder in Grund und Boden gesprengt und seine mageren zwei Abfangjäger halten im allgemeinen auch nur zwei Gefechte aus. Wer kann kann sich noch erinnern?

... und ein paar Antworten

Lands of Lore

Hier für David ein Wegweiser zu allen Schlüsseln in den Urbish-Minen. Im Level null gibt es nur einen Silverkey – und zwar hinter den zwei Türen im Süden des Levels. Diesen verwendet man gleich am Anfang von Level eins. Dort kann man im unteren östlichen Levelabschnitt den Minekey zwei finden, den man ganz im Westen verwendet. Im Level zwei ist schon etwas mehr los. Es gilt, den Minekey vier im Südwesten zu ergattern, indem man die dort befindliche Platte beschwert. Angewendet wird er im Loch hinter der westlichen Geheimwand. Den Minekey fünf findet man hinter der mit Feuerballsprüchen einzuschießenden Wand. Angewendet wird er unweit nördlich von Minekey vier. Jetzt ins 3. Level. Dort gibt es, gleich nach dem Teleportieren, den Shinekey. Im Level vier muß man die zwei eingestürzten Wände hinter dem Drehpunkt mit der Hacke beseitigen. Dahinter trifft man ein nettes Skelett, von dem man den Rasterykey bekommt.
Jetzt braucht man nur noch den Shinekey und den Rasterykey an der Tür in der Mitte des Levels reinzustecken, Paulson zu befreien, den Minekey zu nehmen und im selben Level in das Schloß neben dem Teleporter zu stecken. ■

Rene Grafe

Zu der Frage von Matthias (6/94) hilft Olaf weiter. Die Tür mit dem "Löwenkopf" öffnet sich erst, wenn man das "Crucible of Faith" besitzt. Man bekommt es von der alten Dame im Keller. Die Tür dorthin läßt sich wiederum nur mit dem "Ivory Key" aus dem dritten Stock öffnen. Hinter der "Löwenkopf-Tür" befinden sich allerdings nur zwei Truhen, die mehr oder weniger tolle Gegenstände enthalten. Eine von beiden geht beim Öffnen der anderen immer in Rauch auf. Zur Lösung des Spiels sind sie auch nicht weiter wichtig. ■

Olaf Schuck

Eye of the Beholder

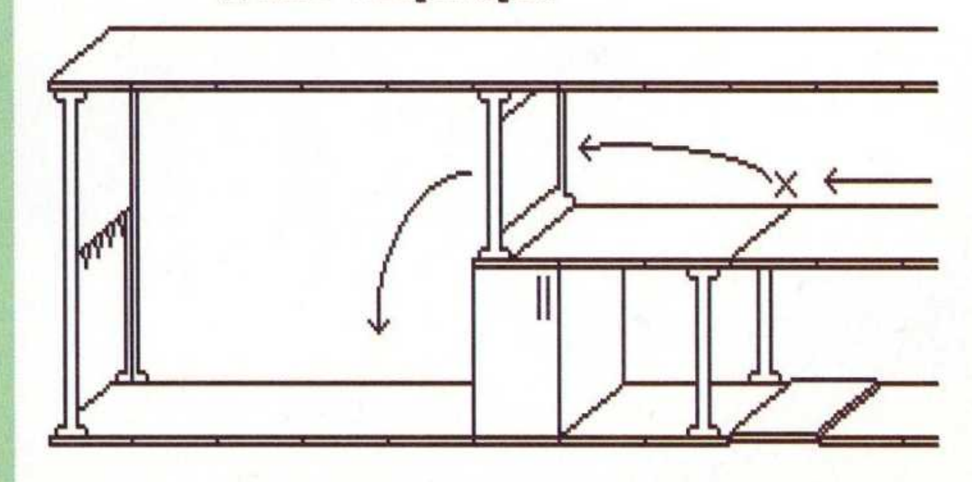
Den Frust von Christian (ASM 5/94) kann ich gut verstehen, denn mir ging es ähnlich. Der Stab der Silvias kann den Beholder nicht verletzen, sondern nur zurückdrängen. Um den Beholder zu besiegen, ist es notwendig, ihn in die Dornenfalle zu drängen. Dabei geht man folgendermaßen vor: Nachdem der Beholder vor der Party aufgetaucht ist, weicht man zur Seite aus und läßt ihn erst einmal herauskommen. Mit dem Stab drängt man ihn nun so zur Seite, daß die Party durch die Tür eintreten kann. Da der Beholder nicht hinterherkommt, kann man sich in Ruhe in seiner Behausung umsehen. Die Party muß unsichtbar sein, sonst geht die Falle los. Um den Beholder hinterherzulocken, muß man noch mal zurück und sich ihm zeigen. Sobald der Beholder drinnen auftaucht, wird er mit dem Stab so zur Seite gedrängt, damit er in gerader Linie zur Dornenfalle steht. Jetzt mit der Party schnell um ihn herumgehen und mit dem Stab in die Dornenfalle drängen, wo er sein Dasein beendet. Wichtig ist, schnell zwischen Stabbetätigung und Vorwärtsgehen abzuwechseln. Dann kann der Beholder nicht zaubern und hat keine Chance zu entkommen. ■

Jürgen Bühler

Prince of Persia

Ja, der Rösselsprung des orientalischen Prinzen. Wo springt man wann wohin ab? Um diese verwirrende Frage zu klären, hat Patrick Urlaub sein ganzes technisches Equipment bewegt und eigens eine kleine Grafik angefertigt. Bitteschön: ■

Patrick Urlaub







Green 16 High Performance Soundkarte

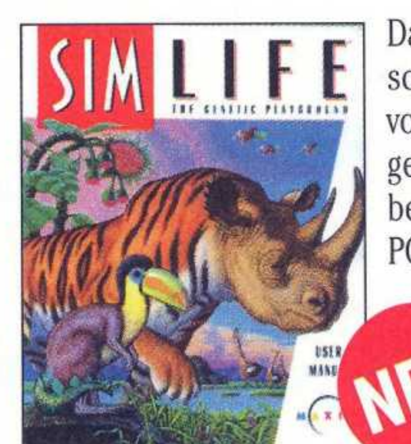


Komplett mit Treibern und Zusatzsoftware wie sprechendem Taschenrechner usw.

199,–

- 16-Bit Stereo Recording & Playback von 4 bis 44,1 KHz in CD-Qualität
- unterstützt ADPCM und ESPCM Soundkompression
- erweiterbar mit Wavetable Synthesizer
- Advanced Power Management
- Hard Disk Recording.
- kompatibel zu Sound-Blaster Pro, Windows Sound System.
- Eingebautes CD-ROM-Interface für Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke.

Sim Life



Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", Amiga

37,95

Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5"

34,95

Ragnarok



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

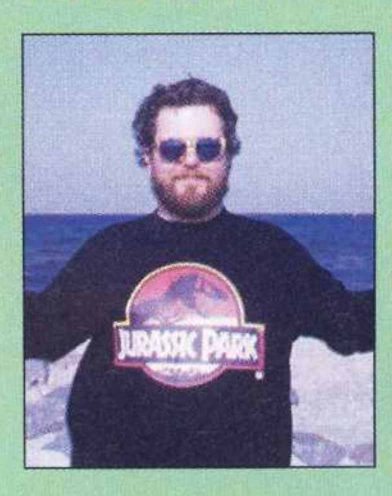
40,00

Ecco Quest

Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen nicht nur für Erwachsene. PC 5,25"

44,95

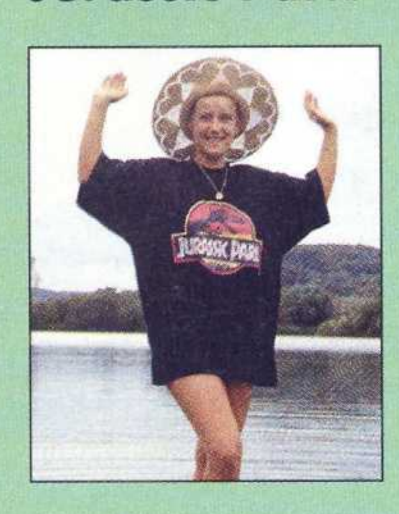
Jurassic-Park



Sweatshirt mit großem Jurassic-Park-Motiv auf der Vorderseite

34,95

Jurassic-Park



T-Shirt mit Jurassic-Park-Logo

19,95

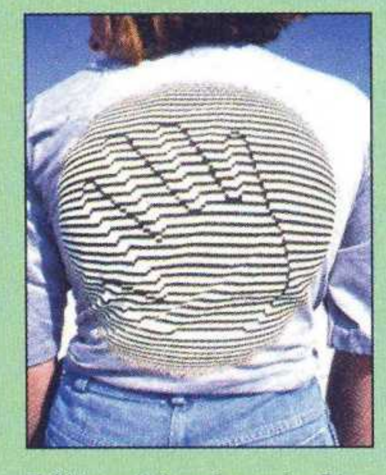
Jurassic-Park



T-Shirt mit 6 verschiedenen Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

19,95

Bitmap-T-Shirt



T-Shirt mit dem Logo der Bitmap Brothers auf der Rückseite, 100% Baumwolle

28,95

Don't Panic



Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts),

23,95

Electronic-Arts-T-Shirt



Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner. Auch dieses Shirt ist zweiseitig bedruckt.

23,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

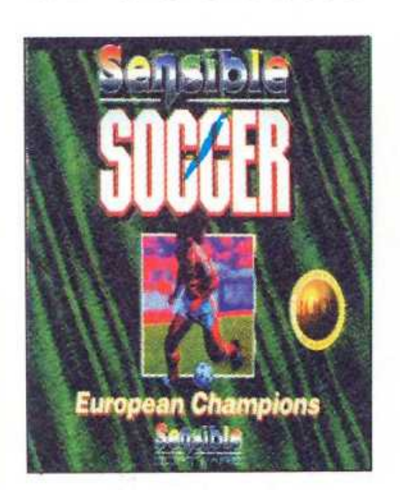
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18





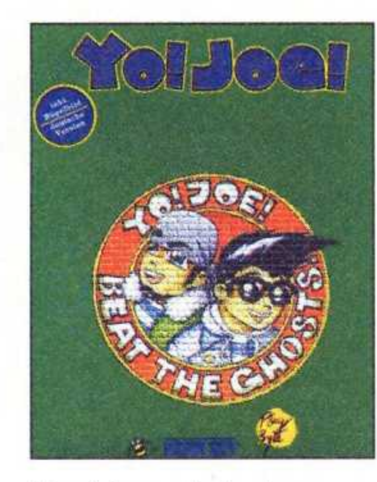
Sensible Soccer



Fußball total! Ein echter Bestseller
PC

49,95

Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland
PC

29,95

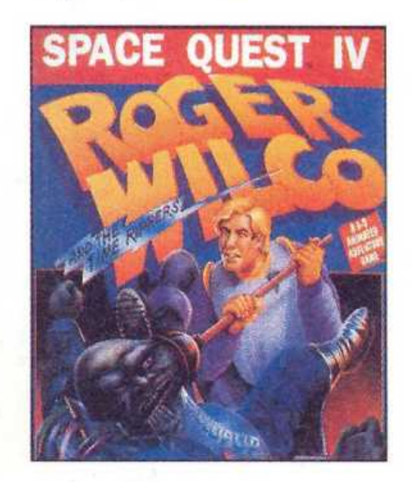
Incredible Machine



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis ohne Verpackung (PC)

34,95

Space Quest IV



Begleite Roger Wilco auf einer aufregenden Zeitreise. Immer auf der Flucht vor der intergalaktischen Polizei. Schöne Frauen, skurille Aliens, alles was sich der Adventure-Freund wünscht. Komplett in Deutsch. PC

39,95

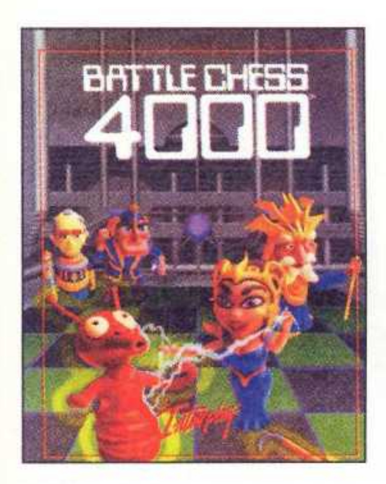
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! mit deutschem Handbuch

39,95

Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

39,95

Doofus



Auf 12 Spielestufen mußt Du mit Deinem Hund zahlreiche Gegner und Fallen überwinden, um Deine Mission erfolgreich zu erfüllen. PC und Amiga

59,95

Turrican 3





Das aktuelle Referenz-Baller-Spiel. Spitzen-Scrolling, Spitzen-Musik und Spitzen-Animation für Amiga

69,95

Ishar II



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Komplett deustch PC und Amiga

39,95

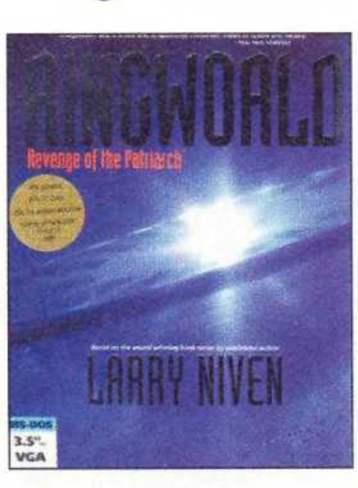
Battle Isle I



Ein Muß für alle Strategiefreunde. Hunderte von High-Tech-Fahrzeugen bewegen sich nach Deinem Kommando. Komplett deutsch
PC

49,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven
PC 3,5"

49,95

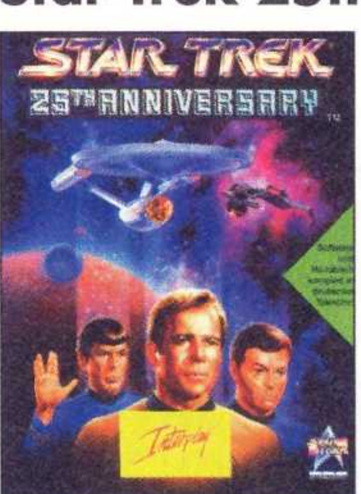
Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck
PC 5,25" o. Amiga

34,95

Star Trek 25th Anniversary



Wiedersehen mit Spock, Pille & Co.! Ein "Muß" für alle Enterprise-Freunde: die komplette deutsche Version des Bestseller-Games für den PC

59,95

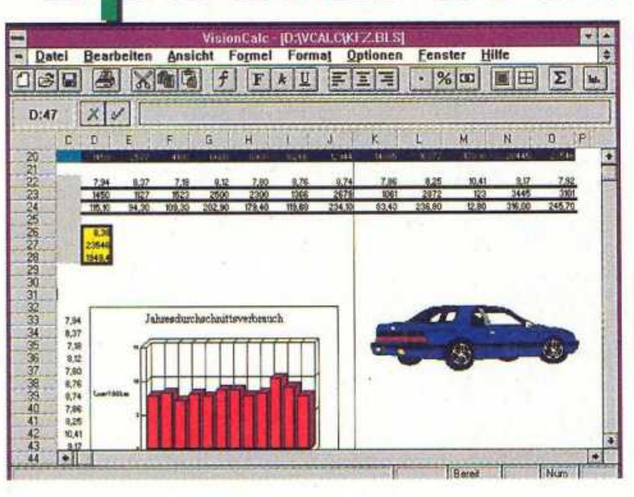
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18





Special Offer • Special Offer • Special Offer



99,-



VisionCalc von MicroVision

präsentiert sich als Tabellenkalkulation mit Sprachausgabe. Bei der Eingabe langer Zahlenkolonnen erfolgt von der Tabellenkalkulation eine akustische Rückmeldung. Zielwert-Suchverfahren, verschiedene Diagrammdarstellungen, Drag & Drop sind wie in allen Tabellenkalkulationen selbstverständlich. Abgerundet wird das ansprechende Bild durch eine komfortable Oberfläche mit klaren Dialogen. (3,5" Disk und CD-ROM)

- **Sprachausgabe**
- **integriertes Grafikmodul für Präsentationen**
- **mit fertigen Vorlagen für Kfz.-Kosten, Immobiliendarlehen**



99,-



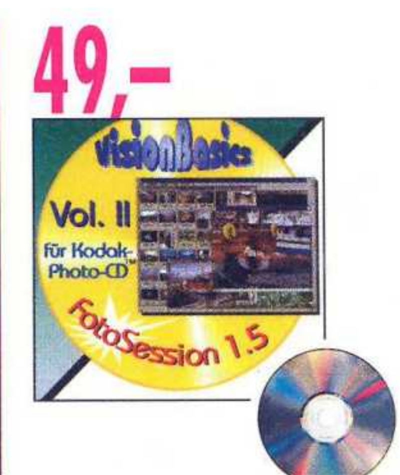
VisionHalo von MicroVision

das Fotolabor im PC. Mächtige Bildmanipulationen wie Dämpfen, Teststreifen, Entkörnen, Gammakorrektur, Relief, Skulptieren bilden die Grundvoraussetzung für eine perfekte Bildoptimierung. Unterstützt werden alle wichtigen Grafikformate wie PCD, JPG, TIF, BMP, GIF, TGA etc. VisionHallo verfügt über eine breite Treiberunterstützung aller Scanner. Sollte Ihr Scanner nicht in der Treiberliste aufgeführt sein, so ist eine Ansteuerung über TWAIN-Standard (ab Version 2.2) möglich. (3,5" Disk und CD-ROM)

- **Leistungsstarke Bildmanipulationen**
- **umfangreiche Scannerunterstützung**
- **Stapelkonvertierung**
- **Posterdruck auf A4-Druckern**



49,-



FotoSession von MicroVision

ist ein Windows Programm, mit dem Sie die Bilder der Kodak Photo-CDs betrachten und in verschiedene Grafikformate exportieren können. Es werden alle Auflösungen und Farben unterstützt. Zusätzlich können Sie eigene Diashows mit Sound-, Texteinspielungen und verschiedenen Überblendfunktionen erstellen.

- **Verwaltungsprogramm für Kodak-Photo-CDs**
- **ermöglicht Diashow mit Sound und Text**
- **Export der Photo-CD-Bilder in andere Grafikformate wie TIF, EPS, PCX, RIF, etc.**



99,-

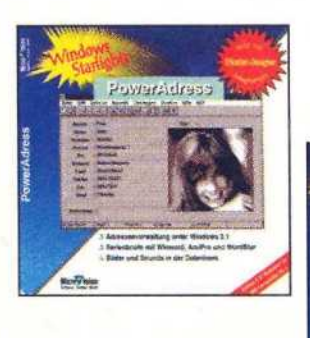


VisionPublisher von MicroVision

ist ein leicht zu bedienendes DTP-System, mit dem Ihnen viele Möglichkeiten offenstehen. Mit dem integrierten Grafik-Editor und den PowerText-Funktionen ergeben sich verblüffende Textgestaltungsmöglichkeiten. Egal ob Sie Einladungen, Visitenkarten oder Ihre Werbung gestalten, durch professionelle Funktionen wie Text-Kerning erhalten Sie immer ein ansprechendes Bild. (3,5" Disk und CD-ROM)

- **mit Rechtschreibkorrektur und automatischer Silbentrennung**
- **eingebauter Bitmapgrafikeditor**
- **mitgelieferten ClipArts**

Power Kombiangebot, Programmpack



49,00

mit dem Kombiangebot decken Sie alle Standard-Datenbankanwendungen ab, die im Privatbereich auftreten. Bei den einzelnen Produkten handelt es sich um vollwertige Datenbanken auf dBase-Basis, die durch Multimedia-Funktionen erweitert wurden. So ist z.B. die Einbindung von Bild und Ton möglich. Zusätzlich verfügen alle 3 Programme über einen eingebauten Etikettendesigner. Natürlich können Sie jedes Programm auch einzeln für 19,99 DM beziehen.



(PowerAdress, PowerVideo und Power Musik)

Tools Pack, alle drei zusammen



49,99

besteht aus EasyArc, PowerStart und TopDraw. Mit einen Packer für Windows, Quick-Start Buttons für Windows und noch ein Zeichenprogramm mit Abreißmenüs (inkl. Importfunktion für Corel Draw, Designer und Artline 2 Zeichnungen). Natürlich können Sie jedes Programm auch einzeln für 19,99 DM beziehen.



(EasyArc, PowerStart und TopDraw)

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!) **(05651) 9796-18**

Geniale Mogelei

Au Mann, was'n Frust! Da hat man sich im Schweiße seines Angesichts endlich bis zum Levelwächter vorgekämpft, und da gehen einem doch kurz vor knapp Puste, Energie oder Muni aus. Zum achten Mal. Das genüßliche Grinsen des siegreichen Obermotzes und die blöden Kommentare des kleinen Bruders treiben einen zum Wahnsinn. Also noch mal das Ganze von vorn, und ein Königreich für einen Cheat!

GAME GENIE

Super NES: 100 DM, Mega Drive: 100 DM, NES: 50 DM, Game Boy: 60 DM, Hersteller: **Codemasters/Galoob**, England, Muster von: **Otto Simon Spielwaren**, Junkersdorfer Weg 28, 50226 Frechen.

Jeder von uns kennt das Gefühl von ohnmächtiger Wut, wenn man wochenlang an einem Spiel hockt und einfach nie genug Geld hat, um die nötigen Waffen zu kaufen, genug Energie, um den blöden Levelwächter niederzumachen, oder genug Zeit, um das ewig lange und verwinkelte Level zu durchqueren. Im Prinzip gibt es da drei Möglichkeiten. Entweder man 1. übt, bis Peters Bart so weiß wie Klementines Werbe-T-Shirt wird, 2. schmeißt das Modul samt dranhängendem Gerät in die nächste Ecke oder 3. legt sich ein Mogelmodul zu, mit dem man auch die fiesesten Level-Lumpen linken kann.

Die Funktionsweise der Mogelmodule basiert darauf, daß im Programmcode des Spiels irgendwo versteckt die Werte stehen, die als digitale Analogie für genau jene Gegenstände, Aktionen oder Personen verantwortlich sind, die beim Spiel so viel Ärger bereiten. Alle Aktionen etc. werden programmintern in achtstelligen Zeichenfolgen dargestellt und stehen in einem sehr komplexen Zusammenhang mit dem Rest des Codes. Das machen sich die Mogelmodule zunutze. Sie schalten sich mit einem eigenen kleinen Programm vor das eigentliche Spiel und erlauben es Euch dadurch, die Codefolgen durch eigene Eingaben zu manipulieren. Oft reicht schon die Änderung einer einzigen Zeichenfolge, um sich damit für das aktuelle Spiel z.B. unendliche Energie zu verschaffen – bloß wie diese Änderung aussehen und wo sie stehen muß, das wissen allenfalls die Programmierer – und die Hersteller von Mogelmodulen wie dem **Game Genie**.

David gegen Goliath

Das Game Genie wurde von der kleinen englischen Firma **Codemasters** entwickelt, die sich eben nicht nur auf das Ausbrüten von dicken Dizzy-Eiern versteht. Die Besitzer von Super NES, Mega Drive, Game Boy und NES wären jedoch beinahe nie in den Genuß der preiswerten Zusatzmodule gekommen, denn es gab einen ziemlichen Eklat, als das geniale kleine Teil vorgestellt wurde – die Herstellermultis der betroffenen Konsolen fühlten sich in ihren Copyrights verletzt, und es kam zu einem ziemlich wüsten Hin-und-Her zwischen diversen Anwälten und Gerichtshöfen. Daran haben sich die Codemasters inzwischen gewöhnt (schließlich entwickelten sie als einzige Fremdfirma Modul-Nachbauten für SEGA- und Nintendo-Maschinen, sehr zum Ärger der Mutterfirmen). Die Copyright-Probleme sind übrigens auch der Grund dafür, daß Ihr auf der Verpackung des SNES-Moduls nur in absolutem Minidruck in einer Ecke die Bezeichnung SNES oder Nintendo finden werdet...

Wie dem auch sei, die Game-Genie-Module sind jetzt jedenfalls (völlig legal) auf dem Markt und kommen zusammen mit einem dicken Buch voller Codes in der Packung. Besonders niedlich ist das übrigens beim Game-Boy-Modul gelöst, wo sich hinten im Modul eine Klappe befindet, hinter der sich ein Mini-Mini-Codebuch versteckt.









▲ *Ein kleiner Aufsatz ...*

Doppeldecker

Die Benutzung der Codes ist sehr einfach. Ihr steckt das Genie anstelle des Spielmoduls in das Grundgerät. Dann wird das Spielmodul in das Genie gesteckt, und fertig! Nach dem Einschalten meldet sich als erstes das Game Genie mit einem Screen, in dem Ihr bis zu fünf Codes gleichzeitig eingeben könnt. (Ewiges Leben, unendliche Munition, Riesensprungkraft, Arnold-Schwarzenegger-Punch, Geld bis zum Abwinken, direkte Level-Anwahl, Musikstücke aussuchen, Endgegner sehen etc.). Damit sollte eigentlich jede haarige Situation zu meistern sein. Geschickte Finger braucht Ihr allerdings immer noch, denn Rätsel müßt Ihr immer noch selber lösen, und wer nicht genau springt, kommt trotz unendlicher Leben nicht über den Abgrund. Wollt Ihr mittendrin ohne Cheat weiterspielen, schaltet Ihr das Genie einfach aus. Als Update-Service werden von Codemasters übrigens in regelmäßigen Abständen weitere Hefte mit neuen Codes angeboten, so daß Ihr auch bei Eurem neuesten Lieblingsspiel bald am bösen Levelwächter vorbeikommen könnt.

Mogelmodule gibt es mittlerweile eine ganze Reihe, aber nur wenige sind preiswerter als die Game Genies. Nicht verschwiegen werden soll hier allerdings der einzige Schwachpunkt, den es bei diesem Modul zu bemängeln gibt: Das Fehlen eines Cheat-Finders. Neue Codes könnt Ihr in diesem Fall nur durch ausdauerndes Probieren herausfinden. Aber im Zweifelsfall ist ja das nächste Cheatbuch nur einen Monat entfernt.















▲ *... macht Konsolenspiele einfacher*



Mogelpac

Erinnert Ihr Euch noch an "Asterix als Legionär"? An den dünnen Goten mit seinem riesigen Pelzmantel? Dieses Mantel-Syndrom scheint unter den Software-Herstellern immer weiter um sich zu greifen, und hier vor allem bei den CD-Games.

Riesige Verpackungen mit wenig Inhalt kennt man aus dem täglichen Leben zur Genüge. Ob das die Miniparfümflasche im großen Geschenkpack ist oder der Hundefutterkarton, in dem das obere Drittel aus reiner Luft besteht: Gemogelt und eine große Show gemacht wird überall. Da bilden auch Computer-Games keine Ausnahme. Phantastisches Beispiel hierfür war vor etwa zwei Jahren Air Warrior, ein ziemlich flacher Flugsimi, in dessen absoluter Gigantokiste sich sowohl die Diskette als auch das Kleinsthandbuch hoffnungslos verirrten.

Bei den CD-Spielen nimmt diese Unsitte jetzt ebenfalls immer mehr zu. Besonders die amerikanischen Verpakkungen verleiten da oftmals zu Kopfschütteln. Jüngstes Beispiel: Die **Star Trek Personal Multimedia Collection**. Eingebettet in einen voluminösen Stützkarton (ohne den die Umverpackung platter als eine Boxernase wäre) lächelt nach dem Öffnen freundlich eine Standard-CD-Plastikhülle den User an – und das war's dann auch schon. Von der Registrierkarte einmal abgesehen, ist der Rest des Kartons gähnend leer. Das Handbuch ist ein Handheft in der CD-Hülle, und auf der CD selbst befinden sich ein paar Sounds und Bilder aus der Original-TV-Serie und der Next Generation. Damit dürft Ihr dann Eure Windows-Oberfläche etwas aufpeppen, und zwar sowohl auf dem PC als auch auf dem Mac. Nett, nicht?

Gut, es liegt nun mal in der Natur der CDs, daß sie relativ klein sind, aber müssen solche Riesenpacks denn wirklich sein? Irgendwie läßt mich der Verdacht nicht los, daß damit reine Augenwischerei betrieben werden soll. Halten diese Firmen uns Käufer wirklich für so doof, daß wir Masse mit Klasse verwechseln würden? Wie dem auch sei: Euch kann da nicht viel passieren, denn Ihr lest ja die ASM und wißt deshalb immer bestens Bescheid, ob sich in einer Packung (egal ob groß, ob klein) nur heiße Luft oder ein echt heißes Game befindet.

UFO

Kaum haben diese fiesen Microprose-Aliens in der ASM 5/94 Euren Computer auf Disk erobert (und wurden dafür auch noch mit einem Hitstern belohnt), rollt auch schon die zweite Angriffswelle an, diesmal auf CD. Große Änderungen in Bezug auf das Gameplay sind nicht zu vermelden, aber das war auch nicht zu erwarten. Das Spiel ist bereits so komplex, daß daran nicht mehr viel verbessert werden konnte. Mit anderen Worten: Auch die CD-Version ist wieder prima gelungen, und wer **UFO – Enemy Unknown** bisher noch nicht sein eigen nennt und auf der Suche nach einem deftigen Action/Strategie-Spiel ist, der liegt hier auf keinen Fall falsch. Wappnet Euch mit Geduld und guten Nerven, bei dem knackigen Schwierigkeitsgrad werdet Ihr beides brauchen.

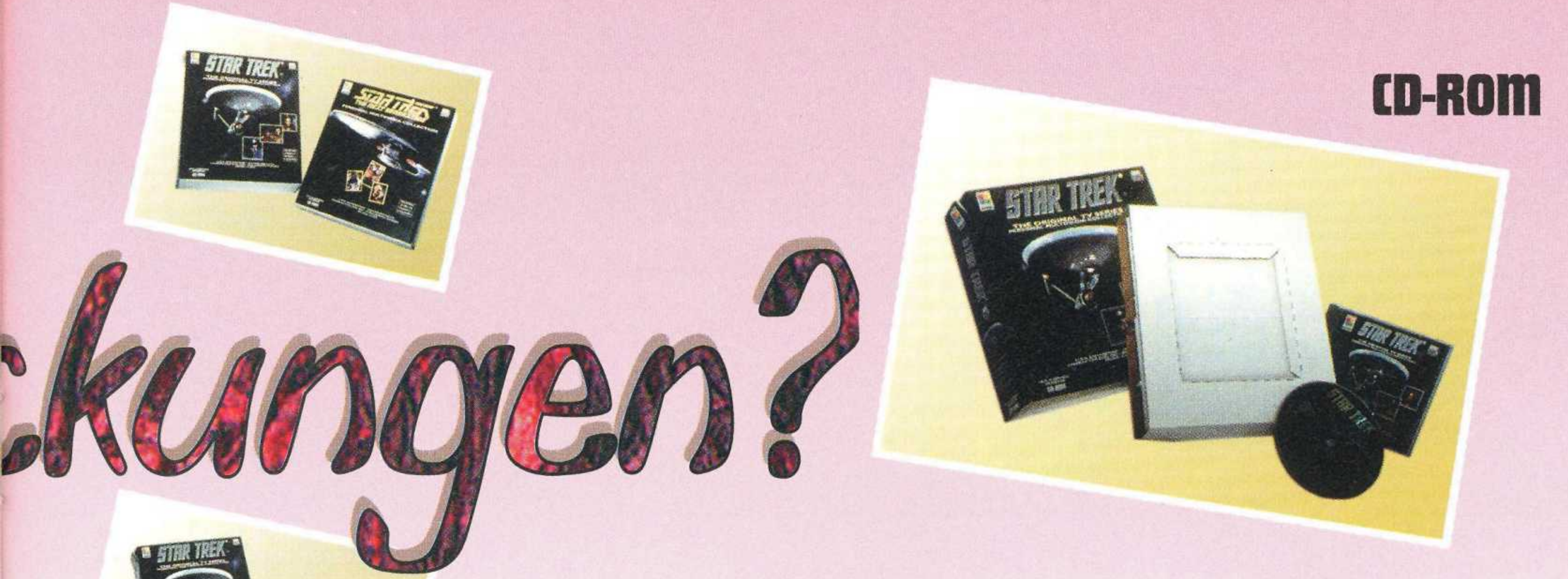


▲ *UFO*

Dragon's Lair

Mein Gott, dieses Game hat doch meine Mutter schon in ihrer Jugendzeit gespielt! Hört das Elend denn überhaupt nicht mehr auf? Großartige Änderungen gegenüber der Urversion sucht man jedenfalls vergebens. Die CD hat in puncto Neuheiten eigentlich nur eine geniale Laderoutine zu bieten. Ihr startet das Game direkt von der Silberscheibe aus, ein paar übliche Fragen nach der Konfiguration erscheinen, und dann der ominöse Satz: Soll das Game an Eure Maschine angepaßt werden? Klar sagt man dann ja. Und genauso klar ist, daß man anschließend gemütlich beim Italiener an der Ecke essen gehen kann, denn auf meinem 486DX2/66MHz brauchte die Anpassung der 35 Szenen geschlagene 45 Minuten! Und dann konnte es endlich losgehen.

Nach einem echt tollen Intro, das jedem Zeichentrickfilm problemlos den Rang ablaufen würde, geht Ihr mit Daring Dirk auf dieselbe Art und Weise auf Drachenjagd und Prinzessinnen-



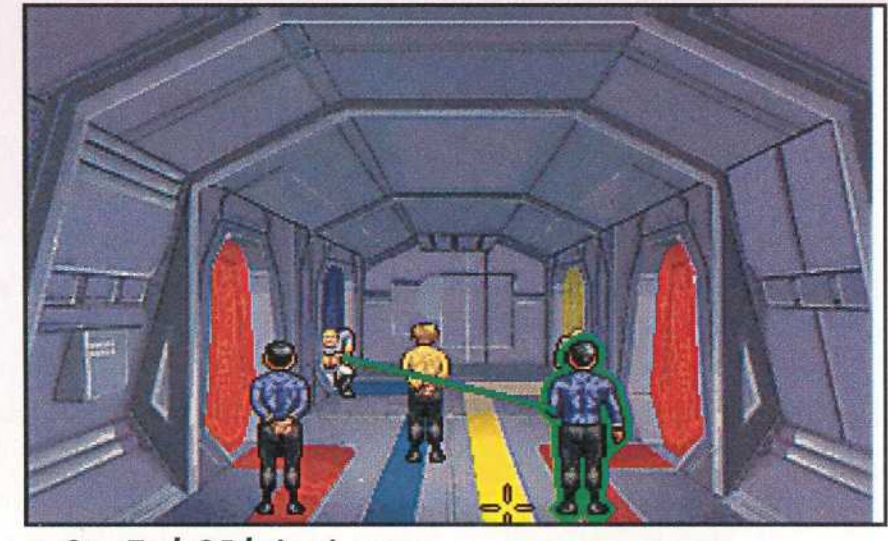
Rettung wie schon vor Jahren auf dem Automaten: Ihr drückt im richtigen Sekundenbruchteil auf die Leertaste, Dirk tut irgendwas (oder auch nicht), und die Story geht weiter – oder auch nicht, denn bis Ihr die richtige Aktion zur richtigen Zeit erwischt, müßt Ihr ganz schön üben. Neun Leben hat der gute Junge, und das ist trotz des schwachen Gameplays nicht annähernd genug.

Eines ist sicher: Als Grafikdemo ist **Dragon's Lair** einmal mehr einsame Spitze, als Game der absolute Schnarch. Liebe **ReadySoft**ler, laßt den armen Drachen doch endlich in Frieden ruhen und verschont neue Maschinen und Konsolen mit dem antiken Schwachsinn!

Star Trek 25th Anniversary

Nach der bösen Schelte zu Beginn über die Star-Trek-Mogelpackung sollte die Welt für Trekkie-Fans mit dieser CD wieder in die Reihe kommen. **Star Trek 25th Anniversary** ist ein in mehrere Episoden aufgeteiltes Action-Adventure, in dem Ihr mit Kirk & Co unbekannte Planeten erforscht, angriffslustige Aliens lasermäßig in die Röhre schauen laßt und mit viel Überlegung die Enterprise-Crew in diversen Missionen beschützt.

Vor allem diejenigen unter Euch, die die Star-Trek-Serie im Original gesehen haben, dürften sich über die Umsetzung des inzwischen zwei Jahre alten Progamms freuen, denn Ihr werdet von **Interplay** mit einer tollen Sprachausgabe – und den Originalstimmen der Enterprise-Schauspieler verwöhnt. Alle, alle sind sie da und säuseln Euch die Ohren voll: William Shatner, Leonard Nimoy, De Forest Kelley, James Doohan, George Takei, Walter Koenig und Nichelle Nichols. Ist das ein Staraufgebot? Eine deutsche Synchron-Version wird es davon



▲ *Star Trek 25th Anniversary*

allerdings nicht geben, holt also schon mal die Englischbücher raus und paukt ein bißchen. Was den Rest des Games angeht, so gibt es hier keine Veränderungen zur Disk-Version. Wer diese also bereits hat, kann sich die Kohle für die CD sparen.

King's Table

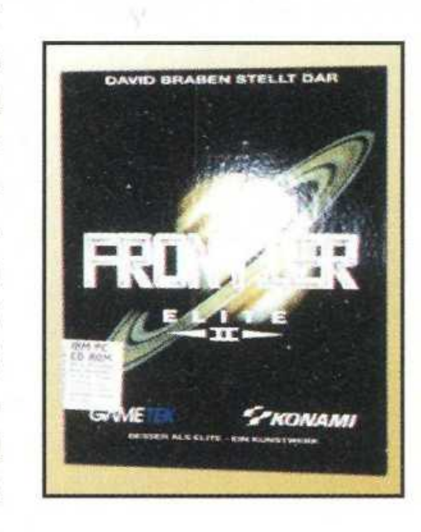
Freunde von Schach- und ähnlichen Strategiespielen sollten jetzt einmal die Lauscher aufstellen. Ein altes englisches Brettspiel wurde von den Jungs der **Imagitec**-Truppe auf recht originelle Weise für den PC umgesetzt. **King's Table – The Legend of Ragnarok** wartet mit schachähnlichen Regeln auf, das Spiel an sich jedoch gibt sich eher witzig mit seinen abgefahrenen Animationen und skurrilen Einfällen.

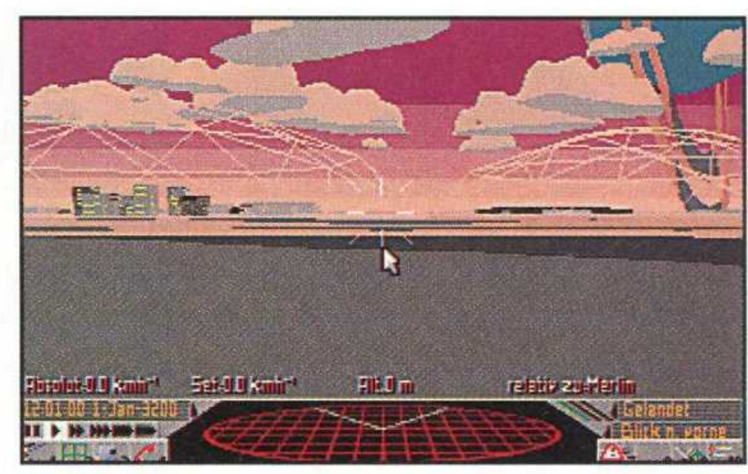
Dargestellt wird das Ringen von Odin um sein Schicksal in der bevorstehenden Götterdämmerung ("Ragnarök"). Quasi als Test tritt er im Brettspiel gegen verschiedene skurrile Gestalten an. Die Regeln hier im einzelnen zu erklären, würde etwas zu weit führen, aber Ihr seid ja alle der hohen Kunst des Lesens mächtig und könnt Euch infolgedessen in einer ruhigen Stunde mal das deutsche Handbuch reinziehen. Wichtig ist allerdings zu wissen, daß Ihr entweder gegen den verdammt gut spielenden Computer oder gegen einen menschlichen Gegner antretet. Das Tolle daran ist, daß, im Gegensatz zum Schach, die beiden Spieler dabei nicht mit den gleichen Figuren und Taktiken spielen, sondern jeder völlig eigene Strategien und Ziele verfolgt.

Eine Disk-Version des Spiels erschien übrigens schon vor mehr als zwei Jahren bei Mirage, wurde allerdings wegen namensrechtlicher Probleme (hieß damals noch **Ragnarök**, genau wie das von einer anderen Firma bereits veröffentlichte, wenn auch ziemlich unbekannte Brettspiel) wieder zurückgezogen.

Frontier – Elite II

Seien wir ehrlich: Über die in der ASM 1/94 getestete Disk-Version von **Frontier** kann es geteilte Meinungen geben. Die einen mögen das riesige Universum des Spiels und die tolle Atmosphäre rühmen, die anderen kritisieren eine immer noch fummelige Steuerung und sind mit der Gestaltung der Vektorgrafik nicht zufrieden. Wie auch immer: Die CD bringt nicht bloß in puncto Gameplay, Grafik und Sound keinerlei zusätzliche Freude. Hier wurde sogar in seltener Dreistigkeit einfach der Inhalt der Installationsdisketten auf die Kompaktscheibe gezogen. Wer sich also als eingefleischter alter Elitaner bereits in den nächsten Software-Laden geschleppt





▲ *Frontier – Elite II*



▲ *Frontier – Elite II*

hat, um die Disk-Version von "Frontier – Elite II" zu erfeilschen, sollte die CD allerschnellstens vergessen. Es ist wirklich nicht mehr drauf als bei der Urversion – und die brauchte gerade mal 2 Disketten. Wie viele MByte das sind, könnt Ihr Euch selbst ausrechnen. Das Gleiche gilt für die CD-Version des extrem pfiffigen Science-Fiction-Strategiespiels **Nomad**: Die gepackten Dateien von den Disketten sind auf der Silberscheibe versammelt, und der ganze Kram wird auf Kommando auf die Festplatte geschaufelt. Nix Platzersparnis! Soll hier wohl der Käufer mal wieder kräftig abgemolken werden? Hat Hersteller **Gametek** doch eigentlich überhaupt nicht nötig...



▲ *Sam&Max*

Sam & Max Hit the Road

Leute, holt die Wattestäbchen raus, putzt Euch die Ohren und gebt Euch einem seltenen Hörgenuß hin: Die Talkie-Version von **Sam & Max Hit the Road** macht einfach Laune! Die abgefahrene Story von zwei noch abgefahreneren tierischen Detektiven war auf der Disk schon unschlagbar komisch und hat sich den Hitstern in der ASM 2/94 wahrlich verdient. In der jetzt erschienenen CD-Version setzen die gesprochenen Dialoge noch mal deftig einen drauf. Da nuscheln keine Laiendarsteller lahme Phrasen ins Mikro, hier waren echte Schauspieler mit Inbrunst bei der Sache. **LucasArts** hat mit diesem Programm ein echtes kleines Schmuckstück abgeliefert, auch wenn die Synchronisation von Schnauzenbewegung und Text nicht immer so ganz hinhaut. Bis auf eine Minidatei beansprucht das Prog übrigens keinerlei Platz auf der Festplatte.

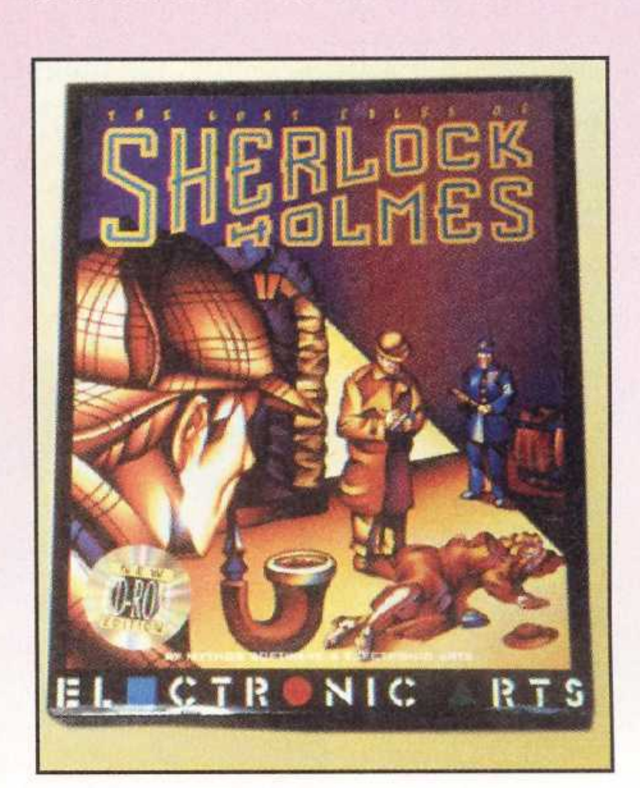
Einziger Haken bis jetzt ist die Tatsache, daß Ihr schon verdammt gut Englisch können müßt, um das Werk so richtig zu genießen. Falls Ihr Euch aber noch ein bißchen zusammennehmen könnt und den Zinsen auf der Bank eine Chance zur Vermehrung gebt, dann dürft Ihr in Bälde Sam & Max auch auf deutsch rumflachsen hören – Softgold hat's versprochen! In diesem Sinne: Hit the Road, Max!

The Rock 'n' Roll Years

Eine witzige Party-Idee für Rock 'n' Roller der ersten Stunde bietet die Facts-Sammlung **The Rock 'n' Roll Years** von **Supervision**, einem relativ unbekannten englischen Label. Zum einen dürft Ihr Euch eine ganze Menge akustisch hervorragender Music-Tracks aus der Zeit zwischen 1950 und 1959 anhören, zum anderen erfahrt Ihr (auf englisch) viele interessante und zumeist völlig triviale Sachen aus der damaligen Musikszene. Aufgelockert wird das Ganze durch digitalisierte Filmclips, deren optische Qualität trotz Windows-Mini-Fenster allerdings meistens ziemlich zu wünschen übrig läßt. Das gleiche gilt für die Sprachausgabe bei Interviews u.ä.. Ein sehr abwechslungsreich aufgebautes Quiz, in dem Ihr Euer erworbenes Wissen zusammen mit ein paar Freunden unter Beweis stellen könnt, wird mitgeliefert und ist bei nostalgischen Rock 'n' Roll-Parties der absolute Reißer. Fans von James Dean, Elvis Presley, Marilyn Monroe und Konsorten liegen mit diesem Prog goldrichtig. Für alle anderen heißt es: Hände weg.

The Lost Files of Sherlock Holmes

So beschaulich wie das viktorianische Zeitalter, in dem das Adventure spielt, gibt sich auch die CD-Version von **The Lost Files of Sherlock Holmes**. Schon in der ASM 10/92 klärte der fiktiv-historische Superdetektiv Hitstern-dekoriert zusammen mit Freund Dr. Watson an 50 sehr atmosphärischen Schauplätzen im alten London einen rätselhaften Mord auf. War es wirklich Jack the Ripper oder hatte der damit überhaupt nichts zu tun? Diese und andere Fragen stellt sich Mr. Holmes nicht nur per deutschem Bildschirmtext sondern hin und wieder auch mit Sprachausgabe – letzteres immer noch viel zu selten allerdings, denn es handelt sich lediglich um eine 1:1-Umsetzung des Originals, wo unser Held auch nicht gesprächiger war. Kein sehr netter Zug von Electronic Arts. Die knapp 30 MByte Daten saugt sich das Programm übrigens direkt von der Harddisk. Und für diese speicherplatzschonende Geste muß den EA-Programmierern doch ein Lob ausgesprochen werden.



Titel	Preis	Hersteller	Muster von	Note
Star Trek Personal Multimedia Collection	je 90 DM	Multimedia Publ. Studio, USA	Die Cassette	6 Wer's braucht...
Ufo	140 DM	Microprose, England	Microprose, Deutschland	10 Gut
Dragon's Lair	150 DM	ReadySoft, Canada	Die Cassette	5 Stöhn
Star Trek 25th Anniversary	120 DM	Interplay, USA	Bomico	9 Gut
King's Table	120 DM	Gametek, England	Rushware	9 Gut
Elite 2 / Nomad	120 / 90 DM	Gametek, England	Hersteller	6 Mogelmager
Sam & Max	130 DM	LucasArts, USA	Rushware	10 Witzig-würzig-wild
The Lost Files of Sherlock Holmes	120 DM	Electronic Arts, England	Electronic Arts, Gütersloh	9 Charmant angestaubt
The Rock 'n' Roll Years	70 DM	Supervision, England	Die Cassette	8 Nostalgisch

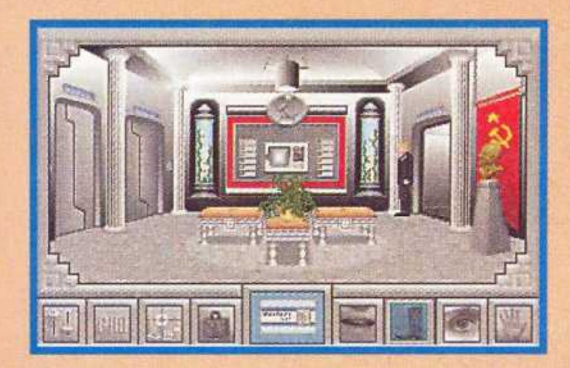
Zur Hölle mit den Roten

"Haste mal 'n bißchen Zeit für mich?", fragt der eine Agent den zweiten. "Klar", sagt der, zieht die tragbare Zeitmaschine aus der Tasche und kreiert mal eben ein kleines Zeitparadox. Und genau damit dürft Ihr Euch in diesem sehr seltsamen Polit-Adventure herumschlagen: Zeitreisen auf die harte Tour.

RED HELL

PC *(386/16, 2 MB RAM, Maus, VGA)*, Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Castleworks Gameware**, USA, Muster von: **Cyberdreams**, England.

Das erste Mal ist mir **Red Hell** vor zwei Jahren auf der Winter-CES in Las Vegas über den Weg gelaufen – oder vielleicht besser: gehumpelt, denn außer einer Idee und ein paar Grafiken war damals noch nicht viel zu sehen. Inzwischen ist eine lange Entwicklungszeit ins Land gegangen, und aus "Krono-



▲ *Typisch sozialistische Innenarchitektur*

log: The Nazi Paradox" hat das hoffnungsvoll aufwärts strebende Softwarehaus Castleworks Gameware zwecks Umgehung der Bundesprüfstelle eine Rote Hölle gemacht. Als böse Buben müssen nun stalinistische Sowjets herhalten, das ist irgendwie weniger anrüchig.

Aber egal, die Story ist jedenfalls recht originell, wenn auch ziemlich deprimierend. Bis zum Zweiten Weltkrieg läuft die Geschichte in unserer und in der Red-Hell-Welt in etwa gleich ab. Dann allerdings ändert sich der Lauf der Red-Hell-Historie dramatisch: Ein Arbeiter- und Bauernstaat-Held mit dem sehr germanischen Namen Schmidt erfindet für die Sowjets die Atombombe, das Gerät wird über Boston und Berlin abgeworfen, und schon hat die Kriegerei zumindest vorläufig ein Ende, allerdings ein sowjetisches. Amerika wird Teil der UdSSR, und der



▲ *Noch ein Palast der Republik*

Rest der "westlichen" Welt vergißt das, was er mal über Demokratie gehört hat.

Inzwischen schreiben wir das Jahr 2020. Die Welt leidet unter extremer Umweltverschmutzung, genetische Experimente tragen auch nicht zu einer lebenswerteren Welt bei, und die UdSSR befindet sich im Krieg mit Japan. Verrückte Wissenschaftler gibt es jedenfalls immer noch. Einer davon züchtet zum Beispiel Riesenküchenschaben, die gegen alles so resistent sind, daß sie sogar giftige Abfälle ohne Probleme auffressen. Damit will der nette Herr, der die Krabbeltiere zusätzlich als praktische Proteinlieferanten ansieht und sie noch zappelnd verspeist, der Müllbeseitigung unter die Arme greifen...

Aber es gibt auch Lichtblicke in diesem chaotischen Zeitalter. Unser Held nennt sich diesmal Mike Constantine. Mike ist ein anzugtragender Herr im gesetzten Alter, Biochemiker, im Besitz eines erwachsenen Sohnes, und er führt ein ziemliches Doppelleben. Nach außen hin kollaboriert



▲ *Und nun die Reisewetterkarte*

er mit den Sowjets, in der Freizeit macht er auf Revolutionär und führt eine Untergrundbewegung an. Die Privilegien, die man als geschätztes Mitglied der sowjetischen Nomenklatura hat, erweisen sich für Mike als wunderbare Quelle für alle möglichen Geheiminformationen. Vor allem eine Neuigkeit versetzt ihn bald in kurzfristige Panik: Sein Sohn, der in New Mexico mit archäologischen Studien beschäftigt ist, steht auf der Abschußliste des KGB. Wie es scheint, hat Philip durch seine freundschaftlichenKontakte zur indianischen Bevölkerung interessante Facts über eine Zeitreisemaschine ausgegraben. Zeitreise ist aber ein Thema, das die Sowjets brennend interessiert, denn sie wollen ihren Atombombenhelden Schmidt um jeden Preis in ihre Gegenwart holen, selbst wenn das die langsame Ausrottung besagten Indianerstamms bedeutet. Und da Philip bei diesem schmutzigen Geschäft nicht mitmachen will, soll er eben liquidiert werden. So einfach geht das im Jahr 2020. So futuristisch die Story auch ist, grafisch und steuerungstechnisch ist das Game nicht auf demselben Stand. Euer Held vom Dienst wird zwar per Maus in bester Sierra-Adventure-Manier durch die Gegend geschickt, allerdings ist er zu doof zu erkennen, wenn sich ein Hindernis in seinem Weg befindet. Er rennt prompt dagegen und bleibt einfach stehen (Larry ist da inzwischen doch um etliches schlauer). Auch ist die Steuerung so ungenau, daß Mike manchmal partout nicht in die Richtung gehen will, in die Ihr ihn schicken wollt. Da hilft kein Fluchen, nur viel Geduld und Spucke. Anschauen, Benutzen, Gehen und Sprechen werden über Icons abgehandelt.



▲ *Ablösung im Sokoban-Keller*

Die Grafik wechselt zwischen etwas altmodischen Hintergrundgrafiken (man merkt die lange Entwicklungszeit) und digitalisierten Dialogsequenzen, in denen Ihr mit schicker Sprachausgabe bei gleichzeitig eingeblendetem Bildschirmtext verwöhnt werdet (eine deutsche Version ist fast fertig).

Auch was die Puzzles anbelangt, wird weniger auf revolutionär Neues als vielmehr auf Altbewährtes gesetzt. Schalter bedienen, Geheimtüren finden, alle Aktionen abhandeln, bevor sich im nächsten Bild was tut: Gute traditionelle Adventure-Kost eben, mit der man gut leben kann, die aber keine Oscars verdient.



CD-ROM

In Deutschland ist die US-Firma Software Sorcery noch ziemlich unbekannt, obwohl schon einige gute Programme aus dieser "Hexenküche" auf dem Markt sind. Nicht zuletzt liegt es wohl an Microprose, die seinerzeit die Softwareschmiede unter Vertrag hatten, es aber nicht für nötig befanden, ein bißchen Werbung für deren Produkte zu machen. Nun hat die Time Warner Group ihr schützendes Händchen über die Firma gelegt. Pech für Microprose. Die Programmierer von Software Sorcery haben nämlich mit **Aegis – Guardian of the Fleet** eine Super-Seekriegssimulation herausgebracht.



▲ *Waffenkontrollraum: Hier lassen sich alle Waffensysteme aktivieren und das Radarplot aktualisieren. Digital-Videosequenzen vermitteln ein wenig Action*

High Tech auf den Weltmeeren. Ein amerikanischer Kreuzer unter Deiner Kontrolle. Missiles, Radar, Sonar, Tactical Display und jede Menge Action – das verspricht AEGIS.

HARPOON LAUNCHED



▲ *Das Tactical Plot zeigt alle Kontakte im Umkreis als dreidimensionales Bild – auf Wunsch mit vielen Zusatzinformationen*

Als kommandierender Offizier eines Kreuzers der Ticonderoga-Klasse kann sich der Spieler in sieben teilweise ziemlich geschmacklos gewählten Szenarien (vom Falkland-Krieg über Lybien und Golf bis hin zum Konflikt in Ex-Jugoslawien) für die "Gerechtigkeit" einsetzen. Doch bevor es an die über 100 Missionen geht, sollte sich der Spieler in 18 Trainingsmissionen mit dem Material vertraut machen und Taktiken ausknobeln. Das empfiehlt sich besonders deshalb, weil in den Real-Combat-Missionen ein Fehler ausreicht, um aus einem stolzen US-Kreuzer einen weniger stolzen Ex-US-Kreuzer zu machen. Die Örtlichkeiten sind – wie in der modernen Seekriegsführung üblich – Monitore. Ob Radar, Sonar, Tactical Plot, Waffenführung oder das Schiffsidentifikationsbuch: Alles ist elektronisch. Kein Wunder, denn es wird schon lange nicht mehr auf Sicht gekämpft. Wichtigster Screen ist das Tactical Plot. Dort sieht man in einer dreidimensionalen Grafik den Ozean um das eigene Schiff herum. Freund- und Feindobjekte werden als dreidimensionale Grafiken eingespielt. So weiß man auf einen Blick, was auf dem Wasser alles los ist. Gerät ein Feind in Reichweite, geht es zur Waffenkontrolle. Dort können Targets markiert, Waffen ausgerichtet und abgefeuert werden. Zur Verfügung stehen Tomahawk, Harpoon, SAM, ASROC, ADCAP, Bordgeschütze und Gattling-Guns. Jedes Objekt kann mittels des elektronischen Warbooks identifiziert und eingeschätzt werden. Es ist nämlich wichtig zu wissen, mit was man sich in einer Schlacht einläßt. Ein Online-Hilfe-Handbuch (englisch) und die einfache Maussteuerung erleichtern den Einstieg ungemein, selbst wenn das Handbuch nicht auf alle Fragen eine Antwort hat. Und um dem Ganzen in Sache Realitätsnähe die Krone aufzusetzen, hat man beim Abfeuern der Waffen mit Digital-Videos gearbeitet und läßt Befehle und Fehlermeldungen in Digi-Sprache ausgeben.

Hat man die Grundzüge erst begriffen, eröffnet sich eine realistische Welt der modernen Seekriegsführung. Moralische Aspekte lassen ich bei der Beurteilung einmal völlig raus, denn sonst müßte aus einer positiven Wertung ein kräftiger Daumen nach unten werden. Und das wäre eigentlich schade für dieses gut gemachte Spiel. Musik, Geräusche, Grafik und Spielablauf sind jedenfalls gelungen. Hier wird aus einer eigentlich trockenen Materie eine lebendige Simulation. Vom Ausruf des Alarmzustands (General Quarters) über die Schiffssteuerung und Waffenführung bis hin zum Verschwinden des Kontakts auf dem Radarschirm fühlt man sich direkt an den Ort des Geschehens transportiert.

AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET

PC (386/25, 4 MB RAM), **120 DM**, Hersteller: **Software Sorcery**, USA, Muster von: **Hersteller**.



So muß ein Optionsmenü für die Grundeinstellungen aussehen ▶



◀ *Das Identifikationsbuch ist einfach zu bedienen und gibt einen schnellen Überblick über Gegner zu Land, zu Wasser und in der Luft*

Urteil: 10 – GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Anleitung:	7
Realitätsnähe:	11

Derzeit beste Hi-Tech-Seekriegssimulation am Markt

-Work in Progress-

PC, geplant für: **Amiga 32,** Hersteller: **Sales Curve Interactive**, England.

Schon mit dem Lawnmower Man hat sich Sales Curve Interactive einen beachtlichen Ruhm eingebrockt.

Cyberfreaks

Jetzt kommt der Nachfolger mit dem gleichen Thema, aber einer neuen Story.



▲Die SCI-Crew beim improvisierten Fototermin

Zu den ganz großen Titeln dieses und des letzten Jahres gehörte wohl der *Lawnmower Man* von Sales Curve Interactive (SCI) für PC-CD-ROM und Amiga 32. Aber die Crew aus England ist mit ihrem Latein noch lange nicht am Ende; ich habe eher das Gefühl,

▲ Erste Scribbles stehen vor dem Programmieren

daß sie jetzt erst richtig loslegt. **Cyberwar** heißt der Nachfolger und knüpft an die Story des Films an. Das offene Ende zwingt den Helden, noch einmal nach dem Rechten zu sehen, und – schwupps – sitzt er wieder mittendrin in einer Welt, die nicht existiert (oder doch?).



▲ Alles was recht ist, in Sachen Grafik zeigt SCI den großen Softwarehäusern die Zähne

Cyberwar wird, wenn es einmal fertig ist, zehn Subgames in fünf Schwierigkeitsstufen haben, die natürlich mit atemberaubender Grafik ausgestattet sind (siehe Screenshots). Grübeln, Action und Shoot'em-Up stehen auf dem Programm. Drin ist auf jeden Fall alles, was schon in anderen Games Spaß gemacht hat: eine Virtuality-Version von *Street Fighter*, eine Motorradjagd, ein Handfeuerwaffenduell in verwinkelten Gängen, eine Raumschiffaction im Stile von *Microcosm*, ein Finde-und-Zerstöre-Level in Richtung *Terminator Rampage* sowie haufenweise Knobel- und Grübel-Action – also eine Menge Stoff, die die Zeit bis zum Film *Lawnmower Man 2* überbrücken kann. So wie die Planung aussieht, soll der nämlich im nächsten Frühjahr bei uns in die Kinos kommen. Gerüchteweise hörte man von den SCIlern, daß bereits ernsthafte Pläne für die Umsetzung des zweiten Films bestehen.

Bei SCI zeigt man sich erst mal zuversichtlich in Sachen Cyberwar. Man habe im ersten Teil viele Improvisationen hinnehmen müssen, um mit dem Programm rechtzeitig auf den Markt zu kommen. Das Ganze sei jetzt aber nicht so akut, und außerdem habe man mit Cyberwar viel mehr Freiheiten, was die Story angeht. Bei Lawnmower Man mußte man sich doch im großen und ganzen an die Story des Films halten. Jetzt könne man aber frei walten und schalten.

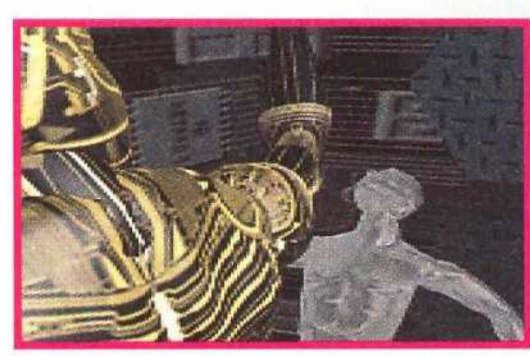
Versprechen machen die Jungs von SCI nicht, aber wenn sie von Cyberwar reden, fallen Stichworte wie "verbesserte Grafiken und Animationen, höhere Geschwindigkeiten, spannende Story, starke Subgames und Edel-Sound". Und für uns heißt es nun: Abwarten! Über einen Erscheinungstermin wollte man sich nämlich bei Sales Curve bisher auf keinen Fall auslassen.



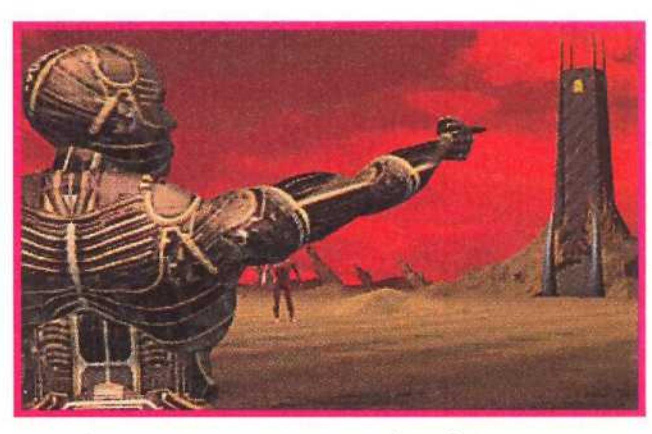
▲ Mit diesem Monster und dieser Kanone möchte ich mich nicht anlegen



▲ Exzellente Grafik macht sogar aus einem Tüftelspiel einen ganz besonderen Genuß



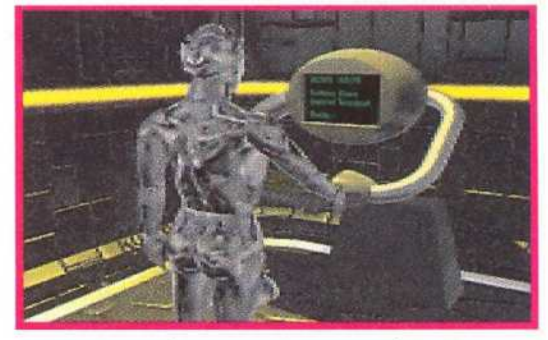
◀ Nanu, eine Virtual-Reality-Version von Street Fighter?



▲Cyberwar – ein Game, das den Vorgänger Lawnmower Man noch um Längen schlagen soll



▲ Balleraction vom Feinsten verspricht SCI



▲ Na, wo loggen wir uns denn jetzt ein?

ANSTOSS – WORLD CUP EDITION

PC, ca. 100 DM, geplant für: **PC-Disk**, **Amiga**, Hersteller: **Ascon Software**, Muster von: **Hersteller**.

Traumziel: Weltmeister

Zufall ist es nicht, wenn zu einem sportlichen Großereignis wie der Fußball-Weltmeisterschaft entsprechende Computerspiele erscheinen. Viele Firmen machen sich den Gratis-Werberummel zunutze. Keines der bisher gesichteten Spiele kann jedoch der **World Cup Edition** aus dem Hause **Ascon** das Wasser reichen.

Als erstes gleich eine angenehme Überraschung: Auf der CD befindet sich neben der WCE auch die komplette Bundesliga-Version von **Anstoß**, obwohl die für das Spielen des WM-Zusatzprogs gar nicht benötigt wird – die World Cup Edition ist nämlich ein selbständiges Programm. Ihr bekommt also sozusagen zwei Games für den Preis von einem. Ein preiswerter Upgrade-Service für Besitzer von Anstoß ist übrigens bereits in Vorbereitung. Die World Cup Edition selbst bietet zwei WM-spezifische Spielvarianten. Zum einen könnt Ihr direkt in die WM einsteigen und mit den 24 besten Teams um den Sieg kämpfen. Zum anderen wird die Möglichkeit geboten, auch die Qualifikationsphase zu absolvieren, die sich über zwei Spieljahre hinzieht. Ihr könnt unter 67 Nationen Eure Lieblingself auswählen. Falls Ihr vom Ur-"Anstoß" her noch ein besonders gut eingespieltes Team auf der Pfanne habt, könnt Ihr diese Elf ebenfalls ins Rennen schicken. Sechs authentische Spielsysteme stehen in der WM-Version zur Wahl, die durch stetes Training perfektioniert werden können. Alle Daten für einzelne Spieler und Mannschaften sind frei veränderbar.

Grafisch hat die WM-Edition etwas zugelegt, mit neuen Animationen wurde nicht gegeizt. Das wirklich Besondere an dieser Fußball-Simulation aber ist der Kommentator, der die Spiele in bester Fernseh-Manier begleitet. Marcel Reif, ein Profi auf diesem Gebiet, lieh Ascon dafür seine Stimme. Die problemlose Steuerung und der gut durchdachte, abwechslungsreiche Spielablauf sorgen für fesselnde Stunden vor dem Bildschirm.



◀ *Völlig unrealistisch: Längst gibt's in Stadien nur noch Plastikbecher*

Endlich mal ein lehrreiches Fußballspiel: Dieses fiese Foul heißt "Mausklick" ▶



BURNING STEEL 2

PC (386/33, SVGA, Maus, 4 MB RAM), **120 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**.

Feind in Sicht

Es wäre nicht SSI, wenn es nicht um Strategie gehen würde. Weniger ein Ballerspiel als vielmehr Logistik steht bei Burning Steel Teil 2 auf dem Programm.

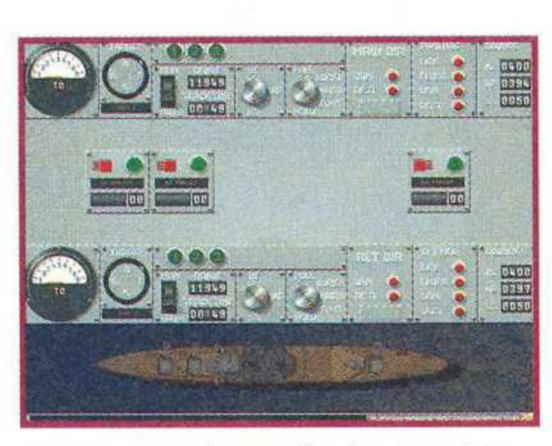
Ort: Pazifik. Zeit: Zweiter Weltkrieg, 1942. Die Amerikaner sind gerade dabei, den pazifischen Raum für sich zu gewinnen. Insel für Insel ziehen sich die Japaner zurück. Doch die Schlacht ist noch lange nicht geschlagen.

In dieses Szenario greift der Spieler ein. Mit einzelnen Schiffen oder ganzen Flottenverbänden muß er den Japanern zeigen, was 'ne Harke ist. Per Mausklick versetzt er sich auf die jeweiligen Schiffe und dort auf die wichtigen Battle-Stations. Zwar kann dort auch alles über einen Autopiloten laufen, aber mit einiger Übung lassen sich "von Hand" doch noch bessere Trefferquoten herausholen. Beim Vergleich zwischen dem ersten und dem zweiten Teil von "Burning Steel" fällt zunächst kein gravierender Unterschied auf. Die Grafik ist nahezu identisch, und auch die Benutzerführung wurde fast komplett übernommen. Allerdings ging es im ersten Teil im Atlantik um den Kampf zwischen der deutschen Kriegsmarine und den Aliierten. Die Schlacht im Pazifik hat aber eine entscheidende Besonderheit: Flugzeugträger. Denn vor allem die Luftkämpfe haben letztendlich (historisch) den Sieg über die Japaner gebracht. Nun muß also neben der Geschütz- und Torpedobedienung auch die Luftstreitmacht koordiniert werden. Viel Einarbeitungszeit ist auf jeden Fall notwendig, zumal das Handbuch nicht auf alle Fragen eine Antwort hat.

Mir persönlich liegt Teil 1 mehr, da es dort nicht ganz so weit ins Detail ging, man dafür aber wesentlich mehr Aktionsspielraum hatte.

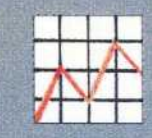


▲ *Digitalisierte Originalaufnahmen vermitteln Atmosphäre*



▲ *Die Hauptkontrolle der Geschütztürme: einer der wichtigsten Orte in Burning Steel 2*





Ja, wo graben sie denn?

DIGGERS

PC, PC-Disk, Amiga, ca. 100 DM, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Buddeln ist der Lebenszweck der Zargianer. Damit die Bodenschätze des Planeten nicht komplett ausgebeutet werden, hat der Rat von Zarg beschlossen, daß nur noch einen Monat im Jahr gegraben werden darf. Dann aber richtig, schließlich ist das eine einzigartige Möglichkeit, um zu Ruhm und Geld (pfeif auf die Ehre) zu kommen.

Selber macht man sich die Hände natürlich nicht schmutzig. Man läßt graben, und zwar von einer der vier sehr unterschiedlichen Rassen, die der Buddelei berufsmäßig nachgehen. Jede Rasse hat so ihre Eigenheiten, und das nicht nur vom Aussehen her. Eines aber ist ihnen allen gemeinsam: Hast Du nicht ständig ein Auge auf Deine Mannen, pennen sie entweder still in einer Ecke oder gehen ihren eigenen Interessen nach. Vor allem die Habich erweisen sich auf Dauer als etwas nervig, weil sie immer wieder einfach alles fallen lassen, einen Kreis bilden und ihrem Gott Humbug eine Anbetung zukommen lassen. Nicht erst wenn das zum ersten Mal passiert ist, geht Dir auf, daß das alles nicht so ganz ernst gemeint ist. Schon allein die Grafik animiert zum Schmunzeln, und auch die Spielidee ist schließlich nicht gerade von der alltäglichen Sorte.

Ziel ist es natürlich, Deinen Computergegner fertigzumachen, indem Du entweder mehr Edelsteine etc. ans Tageslicht, oder seine Maulwürfe ins Jenseits beförderst. Das geht etwa durch Fluten der Stollen – Sabotage nennt man so was wohl –, und auch Du mußt ständig mit solchen Nettigkeiten rechnen.

Deinen fünf Grabassistenten erteilst Du nacheinander über Icons die Befehle. Im Prinzip geht es eigentlich nur darum, möglichst schnell möglichst viele Gänge in alle möglichen Richtungen zu graben, um auf möglichst reichhaltige Diamantenlager zu stoßen. Hast Du schon Geld verdient, kannst Du davon Maschinen kaufen, die Deine Jungs unterstützen. Sprengstoff, Güterwaggons, Bagger, Teleporter oder Erste-Hilfe-Kästen erweisen sich oft als recht hilfreich. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Level kannst und solltest Du übrigens abspeichern, denn alle 33 Grabungszonen (=Levels) an einem Nachmittag erfolgreich durchzubaggern, wäre ein ganz schöner Schlauch. Einziger wirklicher Schwachpunkt: die fehlende Zweispieleroption.

▲ *Eine Villa, wie sie dem Chef gebührt*



HÄRTEFALL

Auch Superwesen haben's schwer. Wenn solchen an sich unschlagbaren Wesen auf einmal ein noch supereres Superwesen die Rippen anknackst und befreundete Superkollegen komplett ins Nirwana schickt, dann hat auch ein Super-Ego ganz schön dran zu knabbern.

HARDCASE #1

PC (386, 2 MB RAM, MPC-CD-ROM, SoundBlaster oder kompatible), **ca. 35 DM**, Hersteller: **Malibu Comics**, USA, Muster von: **Brainiax**, 35516 Münzenberg.

Held **Hardcase** ist genau das passiert. Er zieht nicht nur die Konsequenzen, sondern sich auch aus dem Polizeidienst zurück und spielt statt dessen im Film – einen Superhelden. Klar, daß das nicht lange gut gehen kann, schließlich ist auch ein pensionierter Held in seinem Innersten immer noch ein aktiver Held. Und so kann sich auch Hardcase nicht länger beherrschen, als ganz in der Nähe des Drehorts ein Banküberfall stattfindet.

Leser von **Malibu Comics** kennen ihn bestimmt, den Hauptakteur dieser Story.



Hardcase ist einer der zahlreichen Helden, die im Malibu-Ultraverse ihr Unwesen treiben. Der erste Band seiner wilden Gute-Bubis-Böse-Bubis-Geschichten ist jetzt auch auf CD erschienen, und zwar in einer Aufmachung, die sämtlichen Comic-Liebhabern Traumsternchen in die Augen zaubern dürfte.

Grafisch bedient sich die Story der Originalbilder aus der Erstveröffentlichung. Allerdings werden Euch nicht einfach nur die einzelnen Seiten vorgesetzt, so wie sie auch gedruckt erschienen – das ganze wurde dramatisch aufbereitet. Besonders packende Szenen zum Beispiel erscheinen separat herausgelöst auf schwarzem Hintergrund und erzeugen damit einen gewissen Hammereffekt beim Betrachter.

Aber nicht nur optisch wurde gefeilt, auch bei der Akustik haben sich die Malibu-Jungs gut was einfallen lassen. Alle Texte aus den Sprechblasen werden von Schauspielern mit vollem Einsatz gesprochen, was eine irre Atmosphäre erzeugt. Hier hat ein Regisseur phantastische Arbeit geleistet. Zusätzlich wurde der komplette Comic mit einem schicken durchgehenden Musik-Background und tollen Soundeffekten unterlegt, aus einer simplen Bildergeschichte ein bebildertes Hörspiel gemacht.

Bisher gibt es drei verschiedene Comics auf CD, die unter dem bezeichnenden Oberbegriff "CD-ROMIX" laufen. Die Hefte an sich sind zwar um etliches billiger, bieten aber natürlich nicht die Dramatik und die vielen Extras (wie Interviews u.ä.), die auf der CD mitgeliefert werden. Weitere Folgen sind geplant.

GUT

Urteil: 10

Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Idee:	10

Eine völlig neue Comic-Dimension, in Englisch

Neue Amiga-CD32-Software

...und es dreht sich doch!

Auch diesen Monat habe ich wieder die Neuheiten für das Amiga CD32 zusammengetragen. Es ist auch diesmal aus allen Sparten etwas dabei, sogar ein paar Oldies finden den Weg in die 32-Bit-Konsole.

Leider sind unter dem, was fürs CD32 so hereinkommt, die "echten" CD32-Spiele in der absoluten Minderzahl. Das heißt, es gibt nichts, was die speziellen Fähigkeiten des Gerätes ausreizt. Trotzdem habe ich wieder ein paar Spiele gefunden, die sich grafisch lohnen und von der Masse abheben.

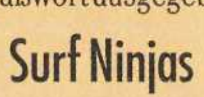
Der Clou!

Neos Einbrecherkönig Matt Stuvysunt macht nun auch auf der Silberscheibe

▲ *Mit Matt Stuvysunt auf Beutezug (Der Clou!)*

die Gegend unsicher. **Der Clou!** ist eine gekonnte Parodie auf Wirtschafts- und Managementsimulationen, mal von der anderen Seite gesehen. Ihr müßt Matt dabei helfen, sich in der Großstadt London zurechtzufinden und sich durch geschickte Einbrüche ein gewisses Vermögen anzueignen. Leider sind nicht alle geplanten Brüche problemlos auszuführen, auch die organisierten Fluchtautos sind nicht immer das Gelbe vom Ei.

Wer Ungesetzliches in diesem Spiel zu finden meint, der liegt total falsch. "Der Clou!" ist ein unterhaltsames Erlebnisspiel – nichts weiter. Es gibt keine Gewalt, es gibt aber viel zu lachen, vor allem, wenn ein noch so ausgeklügelter Plan durch eine winzige Kleinigkeit ins Wanken gerät. "Der Clou!" ist eine Umsetzung des Amiga-Games, wurde allerdings an das CD32-System angepaßt. Die Steuerung mittels Joypad ist ziemlich einfach, allerdings nicht so bequem wie mit der Maus. Damit man nach dem Ausschalten nicht wieder von vorn beginnen muß, besitzt "Der Clou!" ein Paßwortsystem; nach jedem gelungenen Einbruch wird das jeweilige Paßwort ausgegeben.



Surf Ninjas



▲ *Lahme Kickboxer (Surf Ninjas)*

Die Gurke des Monats bekommt **Surf Ninjas** von **Microvalue** überreicht. Es geht dabei um die Umsetzung des gleichnamigen Films. Die Story handelt von einem jungen Thronerben, der sich von Amerika aus auf eine Insel im südchinesischen Meer begeben muß, um dort gegen einen Tyrannen anzutreten.

Surf Ninjas ist ein Kampfspiel. Man "kickboxt" sich zu Lande und zu Wasser in Richtung Heimat. Doch die Ausführung des Spiels ist ein Witz: Es ruckelt und schunkelt wie im Kölner Karneval, die Steuerung mittels Joypad ist reine Glückssache. Auch sind Animationsgrafik und Musik der Standard von 1985, als der Amiga das erste Mal zu bestaunen war und noch keiner wußte, wie man ihn richtig programmiert. Die Hintergrundgrafiken gehen ja noch, reißen das Game aber auch nicht mehr raus. Ich habe oft das Gefühl, daß man mit der CD-Version noch die schnelle Mark machen möchte. Bei "Surf Ninjas" ist dies nicht nur ein Gefühl, sondern fast Gewißheit. Fazit: Muß nicht sein!

Global Effect

Ein Strategiespiel besonderer Art kommt mit **Global Effect** von **Millennium**. Das Spiel handelt von unserer Welt mit all ihren Problemen: Überbevölkerung, Umweltverschmutzung, sozialem Zündstoff. Man baut Städte nach ökologischen Gesichtspunkten, sorgt für freies und friedliches Leben der Einwohner, kümmert sich um das Wohlergehen der Natur und haut den Computer-Gegenspielern dann auf die Finger, wenn diese allzu rigoros mit dem blauen Planeten umgehen.

▲ *Die Welt in Deiner Hand (Global Effect)*

"Global Effect" ist eine gut durchdachte Wirtschaftssimulation, die außerdem aktuelle ökologische und ökonomische Probleme der Welt darstellt. Millennium hat es geschafft, dem Spiel nicht nur Atmosphäre zu geben, sondern auch ein für Konsolenverhältnisse ausgeklügeltes Strategie-System zu entwickeln. Schöne Grafiken, eine gute Steuerung und CD-Musik sind mit von der Partie. Das Spiel wird ab einem Alter von 11 Jahren empfohlen, meiner Meinung nach ist diese Empfehlung gut getroffen.

Striker

Gremlin hat mit seiner Fußball-Simulation **Striker** ja schon auf etlichen Konsolen und Computern für Furore gesorgt, jetzt ist auch das Amiga CD32 an der Reihe. Striker ist ein Action-Fußball-Game mit vielen Auswahlmöglich-



▲ *Fußball total... (Striker)*

keiten. Insgesamt 64 Nationalmannschaften kann man gegeneinander antreten lassen, beim Spiel gibt es einige Schußspezialitäten.

Striker ist eine reine Amiga-Umsetzung. Das Spiel ist von der Optik her sehr gut, mir persönlich allerdings etwas zu rasant. Die gegnerische Mannschaft wuselt dermaßen durch die Gegend, daß man kaum Chancen hat, an den Ball zu kommen – wohl auch ein Verdienst der etwas hakenden Steuerung.

Fire & Ice

Das Plattform-Spielchen **Fire & Ice** von **Graftgold** ist allerdings wieder ein Renner. Man steuert Cool Coyote, den Helden der Story, durch das ewige Eis der



▲ *Mit Schneebällen gegen Pinguine (Fire & Ice)*

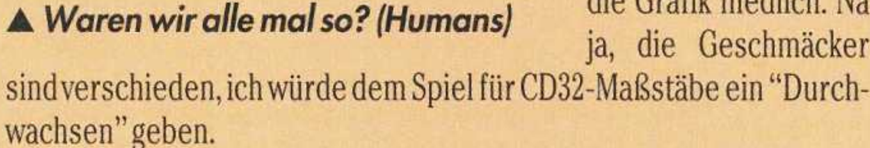
Arktis, um Schätze zu bergen. Diverse Feinde wie Pinguine oder Walrosse werden durch gezielten Beschuß mit Eiskugeln eingefroren und so zur Strecke gebracht. Farbenfrohe Hintergrundgrafiken, lustige Spielfiguren und passende Musik machen das Spiel zu einer schönen Abwechslung im oftmals grauen Spieleeinerlei.

Super Methane Bros

Und schon ist sie da, die Umsetzung des Spieles von **Apache**, das wir in diesem Heft getestet haben. Die **Super Methane Bros** sehen auf der Amiga-Konsole genauso aus wie das Original, es gibt keine Extras. Auf dem Standard-Amiga ist das Spiel sicher nicht übel, aber gemessen an den Möglichkeiten des CD32 wird hier einfach zu wenig geboten. Das gilt ganz besonders für den Sound. Noch nie was von CD-Audio-Tracks gehört, liebe Apachen? Dort lassen sich auch nervige Quak-Musikbegleitungen zu hörenswerten Stücken machen, wenn man sie mit dem richtigen Synthi einspielt. Aber das wurde hier leider versäumt. Wenn die Extras und Sonder-Level nicht wären, dann würde mir das Spiel noch weniger gefallen. Allerdings ist die Grafik niedlich. Na ja, die Geschmäcker sind verschieden, ich würde dem Spiel für CD32-Maßstäbe ein "Durchwachsen" geben.



▲ *Bubble Bobble läßt grüßen (Super Methane Bros)*



▲ *Waren wir alle mal so? (Humans)*

Humans

Unsere Vorfahren waren anscheinend rechte Trottel, dafür aber experimentierfreudig und immer guter Laune – jedenfalls, wenn man **Humans** von **Gametek** Glauben schenken darf. In der Art der Lemmings muß man einem Stamm von Steinzeitmenschen durch die dunklen Zeitalter helfen, in denen man ihre Schritte in Richtung Erfindungen und Entdeckungen lenkt und den einzelnen Spielfiguren Eigenschaften gibt, die ein Weiterkommen des Stammes ermöglichen. Das sieht ganz lustig aus, trainiert allerdings nicht nur die Lachmuskeln, sondern auch das Gehirn. Die Humans sind eine direkte Umsetzung des Amiga-/PC-Games, was hier jedoch nicht stört. Die Steuerung ist allerdings gewöhnungsbedürftig, da man zwischen den Funktionen umschalten muß und das nur durch mehrfaches Drücken verschiedener Tasten möglich ist.



▲ *Poppig, pfiffig, supergriffig... (Zool 2)*

Lemmings

Ja, da sind sie wieder, die **Lemmings** von **Psygnosis**. Wer jetzt an eine spezielle Amiga-CD32-Version denkt, hat allerdings falsch geraten, es handelt sich um die neu verpackte CDTV-Version. Die spielt sich zwar auch ganz gut, führt aber öfters zu seltsamen Effekten wie wandernden und nicht mehr steuerbaren Lemmingen, Abstürzen oder sogar Levels, die dank fehlender CDTV-Fernbedienung nicht zu schaffen sind – zumindest konnte ich nicht die notwendigen Tasten auf dem Joypad finden. Irgendwie hat mich Lemmings auf dem CD32 also nicht begeistert, was nicht am Spiel liegt, sondern wieder mal am "Schnelle-Mark-Effekt".

Titel	Preis	Hersteller	Note
Der Clou!	79,95 DM	Neo / Österreich	11 / Sehr gut
Surf Ninjas	69,95 DM	Microvalue / GB	4 / Mangelhaft
Global Effect	79,95 DM	Millennium / GB	10 / Gut
Striker	69,95 DM	Gremlin / GB	10 / Gut
Fire & Ice	69,95 DM	Graftgold / GB	9 / Gut
Super Methan Bros	79,95 DM	Apache / GB	7 / Annehmbar
Zool 2	79,95 DM	Gremlin / GB	11 / Sehr gut
Lemmings	69,95 DM	Psygnosis / GB	7 / Annehmbar
Humans	79,95 DM	Gametek / England	9 / Gut
Ryder Cup by Johnny Walker	89,95 DM	Ocean / England	10 / Gut
Brian Adams: Waking up the Neighbours		CD-i	Preis: 49,95
Tina Turner: Rio '88		CD-i	Preis: 49,95

Anzahl der CDs: jeweils 1, alle Muster bis auf "Der Clou!" von: Die Cassette, 32423 Minden; Der Clou!: Neo, A-2552 Hirtenberg

Zool 2

Die Atom-Ameise **Zool** aus der N-ten Dimension und dem Hause **Gremlin** macht samt Gefährtin Zooz nun auch das CD32 unsicher. Über das Spiel braucht man nicht viele Worte zu verlieren, das haben wir an anderer Stelle schon beschrieben. Die CD-Version bringt poppige Farben, massenhaft Action, viel Spaß und gute Musik mit. Sie entspricht immerhin komplett der A1200/A4000-Version. Ich würde Zool 2 als das CD32-Highlight des Monats küren.

The Ryder Cup by Johnny Walker

Das letzte Game ist nicht das Stammspiel für Quartalsäufer, sondern ein ernstzunehmendes Sportspiel, genauer gesagt eine Golfsimulation. **Ryder Cup Golf** von **Ocean** zeigt den grünen Sport fast perfekt, man kann die Plätze in einer Art Kurs kennenlernen und bis zum Turnier hin spielen. Die Grafik ist super, das Spiel selbst verfügt über massenhaft Einstellungen und Funktionen. Schlagkraft und Richtung werden über das Joypad eingerichtet.

Das CD32-Spiel hält sich sehr an die reale Golfwelt. Es dürfte vor allem für Liebhaber des grünen Sports ein Glücksgriff sein.



▲ *Das schlägt ihn weg, den Caddyshack... (Ryder Cup)*

Video-Musik

Für Besitzer des **MPEG-Moduls** gibt es zwei neue CD-Is zu kaufen, besser gesagt Musik-Video-CDs. Die erste CD ist von **Brian Adams** und trägt den Titel **Waking up the Neighbours**. Hier sind teils live, teils im Studio produzierte Aufnahmen der bekanntesten Hits von Adams zu finden, darunter das Titelthema zu Costners Robin-Hood-Film oder "Can't stop this thing we started".

Nummer 2 ist ein Live-Konzert der Rock-Lady **Tina Turner 1988 in Rio**. Obwohl schon etwas älter, ist das Konzert trotzdem lohnend, nicht nur wegen der Musik.

Das war es für diesen Monat, mal sehen, was uns demnächst erwartet. Hoffentlich auch mal Spiele, die dem CD32 gerecht werden.

JOHN MADDEN FOOTBALL

3DO (NTSC-Fernseher), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Eierköppe

Von wegen: Eier sind zerbrechlich! Wer jemals ein Football-Match gesehen hat, der weiß, daß das Football-Ei ganz schön robust sein muß, um so eine Prügelpartie unbeschadet zu überstehen. Die Footballer übrigens auch, aber denen scheint es ja sogar Spaß zu machen, sich mit viel Getöse und Gegrunze die Nasen-, Schlüssel- oder Schienbeine brechen zu lassen.

Bei der neuesten Ausgabe von **John Madden Football** geht es zwar nicht ganz so brutal zu wie auf einem echten Spielfeld, trotzdem bringen die Jungs von **Electronic Arts** die Atmosphäre eines Football-Matchs prima rüber (Übung genug dürften sie ja inzwischen haben, schließlich kommentiert Good Ole John schon seit drei Jahren für EA Sports auf den verschiedensten Systemen). Aber man soll nicht lästern, gute Sportspiele sind nicht gerade häufig, und Johnny macht seine Sache echt gut. Sowohl die saubere Sprachausgabe als auch sein perfekt digitalisiertes Konterfei lassen auf den ersten Blick kaum vermuten, daß es sich nicht um eine Direktübertragung im Fernsehen handelt. Technisch bestens umgesetzt wurden auch die vielen Videoclips aus echten Liga-Spielen, die zwar nicht gerade durch umwerfende Größe, statt dessen aber durch schicke Optik und Abwechslung überzeugen. Nach den obligatorischen Vorbereitungen wie Teamwahl (sehr umfangreiches Menü), Schwierigkeitsgrad (in Form von Vor- oder Hauptsaisonspielen und diversen Playoffs), Wetter, Bodenbeschaffenheit, Spielzeit etc., dürft Ihr dann entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund loslegen. Ob Ihr dabei den Ball komplett unter Eurer Kontrolle haben wollt oder aber Euren Jungs einen Spielzug vorgebt und den dann als Zuschauer verfolgt, bleibt Euch überlassen. Möglichkeiten, den Gegner auszutricksen gibt es en masse, und das gut durchdachte Handbuch (mit 32 Seiten zwar nicht gerade üppig, aber ausreichend) steht Euch dabei hilfreich zur Seite.

▲ *Seven Steaks for the Cowboys...*

Als rasend innovativ ist das Game wahrhaftig nicht zu bezeichnen, dazu ist der gute John schon zu ausgelutscht. Football-Liebhaber, die sich nicht die Köpfe auf der Jagd nach dem braunen Ei einrennen möchten, bekommen damit jedoch ein schicke Alternative zum Streß auf dem Feld.





JURASSIC PARK INTERACTIVE

3DO (NTSC-Fernseher), **ca. 140 DM**, Hersteller: **Universal Interactive Studios**, USA, Muster von: **Dynatex GmbH**.

Dünnbrett-Dinos

Hey, hey, hey, will mich hier jemand veräppeln? Dieses dürftige Ballerspielchen soll noch was mit der spannenden Filmvorlage zu tun haben? Verzeihung, wenn ich lache – aber das ist einfach ein schlechter Witz!

Man kann ja über Steven Spielbergs Dinoepos denken, was man will: Gut gemacht war **Jurassic Park** auf jeden Fall. Und daß so ein Welterfolg auf allen Schienen abgekocht wird, ist heutzutage mehr oder minder ebenfalls normal. Mit Dinopark-Tassen, -T-Shirts, -Decken, -Füllern, -Schirmen und -Tapeten sind wir ja mittlerweile alle voll eingedeckt, und entsprechende (sogar relativ ordentliche) Computerspiele sind für so ziemlich sämtliche Systeme erhältlich. Warum nicht auch für das 3DO, sagte man sich bei **Universal Interactive Studios** und kreierte flugs mal was 'Interaktives' für diese Maschine.

So erfolgreich die Leute von Universal in puncto Filme sind – vom Medium Computer hätten sie lieber ihre Finger gelassen, denn was da auf dem Bildschirm abgeht, ist gameplaymäßig eine Ballerei von anno Tobak. Anfänglich sieht das Ganze ja noch ziemlich gut aus, mit getragener Erzählerstimme, digitalisierten Filmbildern und so. Und an die Story hält sich das Prog in weitesten Zügen ebenfalls. Aber dann kommt's: Du mußt diverse Filmfiguren aufspüren und retten, indem Du sie zum Helikopter bringst. Zu diesem Zweck klickst Du ein Icon auf der Karte der Karibik-Insel an, ein kurzer Film zeigt Dir, wie der- oder diejenige voller Panik durchs Gelände hüpft, und auf geht's zur rettenden Hütte. Mal darfst Du per Jeep einen nicht besonders aufregenden Feldweg runterdüsen (immer mit einem dräuenden T-Rex im Rückspiegel), mal ballerst Du mit Deiner Elektrogun giftspuckende Urviecher ab. Und auch durch diverse Bunker darfst Du Deinen Schützlingen wohlbewehrt einen Weg suchen. Die 'Levels' sind dabei nicht gerade sonderlich abwechslungsreich, trotz der drei Schwierigkeitsgrade, bei denen es lediglich um eine mehr oder weniger große Anzahl zu rettender Leute geht.



◀ *Und schon wieder Saurierfilet!*

Tja, und dann heißt es nur noch, fünf Computerschlösser lahmzulegen und ein SOS-Signal auszulösen, und das war's dann auch schon. Langer Rede kurzer Sinn: Die Dino-Insel ist 'ne ganze Ecke heißer als das Dino-Game.





Hereinspaziert...

...zum großen UFO-Wettbewerb. Microprose, Media Vision und die ASM laden Euch ein: Holt Buntstifte, Farbkästen, Airbrush oder Wachsmaler aus der Versenkung, quält Euer Malprogramm und Euren Drucker, ladet Eure Kamera mit 'nem frischen Film oder brecht einen neuen Klumpen Ton an. Was wir wissen wollen, ist:

Wie stellt Ihr Euch ein UFO vor?

Teilnehmen kann jede Darstellung, egal ob Zeichnung, Fotomontage, Collage, Fimo-Skulptur oder Ölschinken. Die elf schönsten Werke werden prämiert und in ASM 1/95 präsentiert. Was sich darüber hinaus als Poster- oder gar Hefttitelmotiv eignet, kaufen wir dem jeweiligen Künstler/der Künstlerin ab.

Der erste Preis ist ein echter Superhammer: Ein "Double Fusion LX"-Paket von Media Vision, bestehend aus der 16-Bit-Soundkarte Pro Audio Spectrum, einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk (!) mit einer Zugriffszeit von nur 320 ms, außerdem einem Stereo-Aktivlautsprecherset und zusätzlicher CD-ROM-Software.

Für den zweiten bis elften Gewinner gibt es einen der folgenden Preise, die auch nicht von Pappe sind:

1 handsigniertes Original-Microprose-Softwarepaket "F 14 Fleet Defender" für PC

1 handsigniertes Original-Microprose-Softwarepaket "UFO" für PC oder Amiga 1200

1 handsigniertes Original-Microprose-Softwarepaket "1942" für PC

1 handsigniertes Original-Microprose-Softwarepaket "Impossible Mission 2025" für Amiga 500

5 mal ein Microprose-Überraschungsset

1 ASM-Jahresabonnement

Einsendeschluß ist der 30. September 1994; es gilt das Datum des Poststempels. Schickt Eure Werke an: ASM, Stichwort Microprose-Wettbewerb, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Vergeßt nicht, Euren Namen, die Adresse, gegebenenfalls auch Telefonnummer und Computersystem deutlich am Kunstwerk zu vermerken. Außerdem gebt bitte das Programm an, das Ihr gewinnen möchtet, falls es nicht zum ersten Preis langt.

Und jetzt: Möge Euch die Muse küssen – wir freuen uns schon auf Eure UFOs!



Ein hartes Eisen für feine

Selbst Kaiser Franz ist der Sucht verfallen: Satte Grüns machen ihn mehr an als das Grün des Fußballrasens. Golf ist eben ein faszinierender, aber teurer Sport. Da hilft ASM: Unsere Übersicht über die neuesten und besten Golf-Simulationen zeigt, wie man sich die Clubgebühren sparen kann.

Seit es Computerspiele gibt, gehören Sportsimulationen zum unverzichtbaren Angebot eines jeden Herstellers, der etwas auf sich hält.

Doch im Detail trennt sich die Spreu vom Weizen: Soll die filigrane Arbeit des Einlochens auf dem Rechner richtig gut rüberkommen, muß das Programm grafisch und rechnerisch fit sein – auf den Grüns geht es ja um Zentimeter. Ganz knifflig wird es schließlich bei der Schlagausführung selbst. In der Realität gehört dazu eine schwierige Technik, die gelernt sein will – wie aber bringt man die auf den Rechner? Schließlich soll das Ganze ja möglichst per Knopfdruck ausgeführt werden können und dabei noch realistisch sein.

Letztes Problem: Die grafische Auflösung. Im wirklichen Leben ist das Einputten eine Millimeter-Arbeit, bei der die geringste Steigung oder das geringste Gefälle die Bewegung des Balles beeinflussen können. Man sollte meinen, daß ein vernünftiges Golfprogramm deshalb kaum vor Einführung der 16-Bit-Rechner möglich gewesen sein kann - ein Irrtum. Bereits 1986 bewies Access mit Leaderboard auf dem guten alten C64, wie ein tolles Golfspiel auszusehen hat.

Ein besonders interessanter Vergleich bietet sich da zum Game Boy an, sind doch die Möglichkeiten der "Kekskiste" ebenso beschränkt wie einst beim C64. Trotzdem bleibt auch Nintendos Kleinster nicht golflos. Brandneu auf dem Markt: Konami Golf. Was die Konami-Programmierer da auf den Schwarzweißbildschirm gezaubert haben, ist schon fast unglaublich, bietet das Spiel doch zwei Kurse à 18 Löchern, dazu abspeicherbare (!) Spielstände und Statistiken. "Klotzen, nicht kleckern" war wohl die Devise, denn die Features dieses Spiels können sich locker mit den Besten der Branche messen lassen.

So kann jede Bahn vor dem Bespielen aus der Vogelperspektive überblickt werden, dazu gibt es dann Angaben über die Windrichtung und Windstärke sowie die Lage des Balls (Tee, Bunker, Rough, etc.). Einen Knopfdruck weiter geht es in das Schlagmenü. Hier kann nochmals die Schlagrichtung festgelegt werden, danach folgen die Schlägerauswahl, der Anschnitt und schließlich der Schlag selbst. Mit dem ersten Knopfdruck wird die Schlagstärke bestimmt, danach rast ein kleiner Punkt auf dem Power-Kreis zurück und muß möglichst auf dem angegebenen idealen Treffpunkt gestoppt werden. Verreißt man den Schlag leicht nach rechts oder links von diesem Punkt, wird der Ball mit Rückwärts- bzw. Vorwärtsdrall in die Luft geschossen. Das Programm untermalt diese Aktion mit einer kleinen animierten Grafik eines Golfers und zeigt den Flug des Balls aus der Vogelperspektive.



▲ *Kaum zu glauben: Der Game Boy brilliert mit allerfeinster Golf-Technik*

Das Putten auf dem Grün ist ebenfalls blitzsauber gelöst worden. Für den Putter gibt es ein eigenes Powermeter, Unebenheiten auf dem Grün werden mit kleinen Pfeilchen gekennzeichnet. Einziges Manko: Das Putten ist zu einfach, weil das Programm großzügig mit Abweichungen von der idealen Schlagkraft und Schlagrichtung umgeht.

Abgesehen davon ist Konami Golf aber ideal zur Befriedigung des mobi-

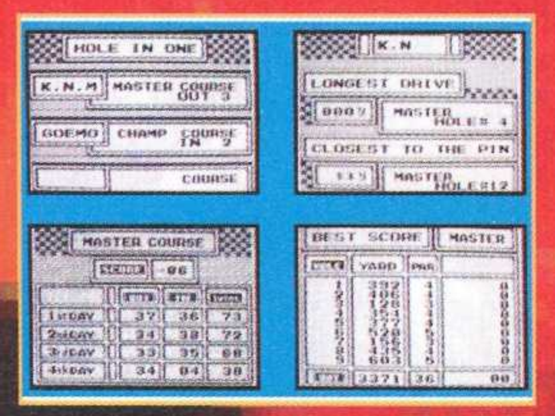
Der Klassiker

Viele gingen ihm voraus, doch als Klassiker überdauerte nur dieses Spiel die Zeiten: **Leaderboard**. Die Grafik war im Jahre 1986 für 8-Bit ansprechend, die Features setzten Maßstäbe. Leaderboard bot einen Turniermodus, vier Kurse, ermöglichte das Anschnippeln von Bällen, berücksichtigte Windeinflüsse und hatte die erste brauchbare Powerleiste für die Schlagausführung. Hersteller Access verdiente sich mit diesem Programm erstes Lob – die Krönung erfolgte sechs Jahre später mit *Links 386pro* aus dem gleichen Haus.



▲ *Schlag frei für Leaderboard – den Klassiker auf dem C64*

len Golfsüchtigen. Besser kann ein Golfspiel für den Game Boy kaum sein! Eine Nummer größer, eine Nummer



▲ *Nicht schlecht: Alle Statistiken von Konami Golf sind speicherbar*

farbiger: PGA Tour Golf für das Super NES. Hersteller Electronic Arts bietet vier verschiedene, originale PGA-Kurse, die im Turniermodus gespielt werden können. Als Extras kommentieren Fernsehreporter den jeweiligen Kurs, wird jede Bahn per 3D-View vorweg gezeigt und werden bis zu 16 Spielercharaktere gespeichert. Natürlich dürfen Angaben zu den Wetterbedingungen (Wind) nicht fehlen, und selbst eine Replay-Funktion ist vorhanden.

Händchen

Nicht ganz so edel sind hingegen die Kernstücke des Spiels, sprich die Drives und Putts. EA verwendet für alle Schläge einen waagerechten Balken mit einer Prozentanzeige, die für die Schlagstärke zuständig ist. Per Druck auf den Feuerknopf wird die rasende Energieleiste gestoppt und eilt zurück zum "Accuracy-Point", dem Punkt des idealen Schlags. Schade nur: Der Ball kann zwar nach links und rechts angeschnitten werden, indem man die Powerleiste entsprechend versetzt stoppt. Doch fehlt eine Anzeige, bis zu welcher Abweichung dies möglich ist, ohne den Ball in die Wolken zu jagen. Ähnlich umständlich geht das Spiel bei den Grüns zu Werke. PGA Tour bietet zwar Höhenlinien, die den Geländeverlauf auf dem Grün anzeigen, aber dafür wird eine eigene Grafik eingeblendet. Für den Schlag selbst bleibt das Grün ganz simpel flach – und ziemlich unberechenbar. Schade eigentlich, denn aus diesem Programm hätte man mehr machen können. So aber verbleibt diese Simulation im besseren Durchschnitt.

Ein wenig verbessert stellt sich das Spiel aber in der Fassung als PGA European Tour für das Mega Drive dar. Electronic Arts spendierte für den großen Sega fünf Kurse und feilte ein wenig an der Grafik und Technik. So kann jede Bahn mit einer steuerbaren (!) Kamera umflogen werden, und auch der Links/Rechts-Schnitt beim Schlag kann jetzt vorweg bestimmt werden. Und es gibt neue Spielmodi: In der "Skins Challenge" wird für jedes Loch ein Geldbetrag ausgespielt, und im "Cannon-Shoot-Out" kämpfen vier Spieler an drei Löchern, wobei der jeweils schlechteste Spieler nach jedem Loch ausscheidet.



◀ *Edel: Die Ball-flug-Kamera von PGA Tour Golf*

Unverändert bleibt jedoch die Schlagtechnik - zu wenig also für einen Tophit, aber grundsolide für ein erfrischendes, abwechslungsreiches Golfmatch.



▲ *Übersichtlich: Alle Funktionen von PGA Tour Golf für den Schlag sammeln sich unten*

Etwas älter als die Konsolen-Neulinge, aber gerade wieder brandaktuell für die hungrigen CD-ROM-Laufwerke der PCs ist die Jack Nicklaus Signature Edition. Das Programm erwacht auf dem Silberling zum zweiten Frühling. Zu Recht: Jack Nicklaus war bis zum Erscheinen von *Links* das mit Abstand beste Golfspiel aller Systeme. Technische Verbesserungen sind auf der CD deshalb kaum zu finden, dafür aber eine gigantische Ausstattung, die ihresgleichen sucht.

Nur schön: eine Übersicht über einen der Kurse der PGA ▶





Gleich 16 verschiedene PGA-Kurse können gespielt werden, und die Gierigen werden gar mit einem Kurs-Editor bedient. Grafisch ist das Spiel natürlich nicht mehr ganz so up to date, doch die Schlagsteuerung mit dem waagerechten Powerbalken ist solide, das Einputten ein Genuß. Hersteller Accolade hat nämlich nicht den gleichen Fehler wie Electronic Arts gemacht,



▲ *Ein langer Drive für Jack Nicklaus in seiner "Signature Edition"*



▲ *Ein Blick in den einzigartigen Kurs-Editor von Jack Nicklaus Golf*

Kleines Golf-Lexikon



Stroke Play: Spielvariante, in der der Spieler gewinnt, der den gesamten Parcours mit den wenigstens Schlägen absolviert.
Match Play: Spielvariante, in der für jedes Loch ein Gewinner ausgespielt wird.
Tee: Abschlagpunkt.
Fairway: Spielbahn zum Loch mit kurzem Gras und idealen Schlagbedingungen.
Rough: Hohes Gras, schwer zu spielen; steigert sich bis zum "heavy rough".
Grün: nähere Umgebung des Lochs mit kurzem, dichtem Gras.
Bunker: Bahnvertiefung, die mit Sand gefüllt ist; schwer zu spielen.
Driver: Holzschläger für lange Drives.
Eisen: Eisenschläger für mittlere Distanzen.
Drive: Weiter Schlag zum Loch.
Chip: Hoher, kurzer Schlag mit niedrigem Balltreffpunkt; meist für Positionen aus dem Rough oder Bunker.
Putt: Direkter Schlag auf das Loch, wird am Boden mit dem "Putter" gespielt.
Par: Platzstandard; bestimmt die Schlaganzahl für ein Loch; wird ein Par-4-Loch in vier Schlägen eingelocht, ist es Par gespielt.
Bogey: Eingelocht mit einem Schlag über Par, auch als "Double-" und "Triple-Bogey".
Birdie: ein Schlag unter Par
Eagle: zwei Schläge unter Par
Ace: Einlochen vom Abschlag aus.



▲ Super Support: Castle Pines ist der neueste Kurs für das Super-Spiel Links 386pro

▲ Auch nicht schlecht: Links ermöglicht verschiedene Arten des Screen-Splittens

sondern legt bei jedem Putt Höhenlinien über das Grün, um dem Spieler Anhaltspunkte zu geben. Leider sind die dargestellten Gitternetzlinien ein wenig zu grob und die Richtungsangabe für Drives und Putts zu ungenau – letzteres deshalb, weil kein frei beweglicher Mauszeiger existiert. Trotzdem: Für 70 Mark ist dieses Package empfehlenswert.

Wer es aber besonders realistisch mag, für den gibt es eigentlich nur eine Wahl: Links 386pro. Keines der bisher vorgestellten Spiele bietet einen solchen Realismus, eine Detailtreue und derart technische Feinheiten wie dieses Spiel. Als Weiterentwicklung des bereits guten, aber noch nicht hervorragenden PC-Spiels *Links* marschierte Hersteller *Access* mit dem "Update" sogleich schnurstracks in den Golfer-Olymp.

Aussichten

Derzeit gibt es von keinem namhaften Hersteller konkrete Pläne für ein neues Golfspiel – die Fußball-WM war schlicht wichtiger. Aber es gibt ein Gerücht: Access denkt wohl an ein *Links 486pro* mit fotorealistischen Grafiken auf CD-ROM und mit mehreren Spielmodi.

Den Realismus verdankt Links 386pro insbesondere der hochauflösenden Grafik (640*480 Punkte), die eine superfeine Darstellung von Geländeformen ermöglicht. Das merkt man besonders beim Putten, wo nicht nur Farbunterschiede die Höhen und Tiefen des Grüns markieren, sondern zusätzlich fein gewebte Gitternetzlinien. Damit nicht genug: Jeder Kurs ist die digitaliserte Umsetzung eines originalen Golfplatzes irgendwo auf der Welt. Ein Baum im Kurs "Castel Pines", der jüngsten Kurs-Disk, ist eben auch jener Baum, der wirklich in Castle Pines steht. Der Mauszeiger dient dabei nicht nur zum Rotieren des Blickwinkels, sondern er kann als Markierungsstab irgendwo auf die gerade sichtbare Strecke der Golfbahn gesetzt werden, um Infos über Entfernung, Höhe und Geländeform zu bekommen. Perfekt wie alles – die Schlagtechnik: Sie arbeitet fast genauso wie bei Konami-Golf – "abgekupfert" hat aber Konami. Keine Frage, daß auch Ballanschnitt und sogar die Fußstellung vorher bestimmt werden können. Abgerundet wird dieses grandiose Spiel mit Sprachausgabe, Flug-Geräuschen und einer perfekten Animation des Golfers selbst.

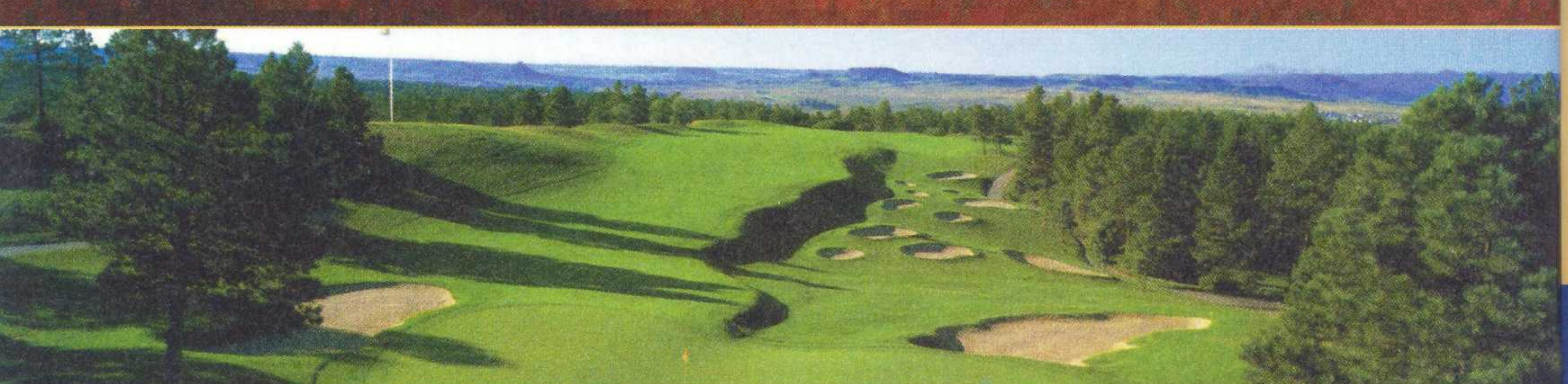
Doch nicht alles ist so glänzend: Links 386pro verwaltet zwar bis zu acht Spieler, speichert Spielstände und Statistiken, aber es gibt nur einen Spielmodus. Das Programm bietet lediglich das klassische Strokeplay, ein Turniermodus oder andere Varianten fehlen völlig.

Wer aber dem Golfball huldigt, wird an Links einfach nicht vorbeikommen. Im Vergleich zu allen anderen Spielen ist Links die fazinierendste Simulation dieses Sports – und ein Beweis dafür, daß Golf ein tolles Spiel fürs feine Händchen ist. Und wenn selbst Franz Beckenbauer umschwenkt, kann der Durchbruch zum Breitensport nicht mehr fern sein – "schau'n mer mal!".

Fazit

Der Golffan kommt an Links 386pro nicht vorbei, zu realistisch ist das Spiel. Und ist ein Game Boy zur Hand, ist auch Konami Golf erste Wahl. Die Fans der großen Konsolen bekommen zwar keine Top-Simulationen, aber solide Sportspiele im erstklassigen Outfit aus dem Hause Electronic Arts.

Titel	Hersteller	System	Ca.-Preis	max. Spieleranzahl	mitgelieferte Kurse	zusätzliche Kursdisks	Turnier-modus	Stroke Play	Match Play	Besonderheiten
Links 386pro	Access	PC	100 DM	8	1	15	nein	ja	nein	Hohe Grafikauflösung, digitalisierte Originalkurse, realistischstes Spiel im Test, Spiele können komplett aufgezeichnet werden, Spiel auch über Modem
Jack Nicklaus Signature Edition	Accolade	PC CD-ROM	70 DM	3	16	–	ja	ja	nein	Kursdesigner wird als eigenständiges Programm mitgeliefert
PGA Tour Golf	Electronic Arts	Super NES	110 DM	3	4	–	ja	ja	ja	Fernseh-Kommentation, 3D-Kameraflüge
PGA European Tour	Electronic Arts	Mega Drive	110	4	5	–	ja	ja	ja	Exotische Spielmodi: "Skins Challenge" und "Canon Shoot-Out"
Konami Golf	Konami	Game Boy	70	2	2	–	ja	ja	ja	Spielstände abspeicherbar, Qualifikationsturnier für "Championship-Course", beste Schlagtechnik und Geländeanzeige neben "Links 386pro"



Hol es Dir, das starke ASM SPECIAL 24



- die größten Knaller aus der Shareware-Welt
- Space-Rat-Comics für Euren Monitor!
- die schönsten Titel-Artworks des letzten Jahres – mal ohne Texte!

... und das Tollste:

eine satte halbe Stunde Musikgenuß mit den schönsten Spiele-Songs auf Audio-Tracks für Euren CD-Player!



Ab 17. Juni am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern



Im Rampenlicht

Große Namen werfen große Filme voraus: Steven Spielberg schlägt diesmal trickfilmmäßig zu, Macaulay Culkin ist allein mit seinem Dad, und die Flintstones sind zum Leben erwacht.

Einem seiner Lieblingsthemen wendet sich Steven Spielberg zum zweiten Mal zu: den Dinos. Nach der spannungsgeladenen Action-Verfilmung von "Dino Park" tauchen nun **4 Dinos in New York** als Trickfilmgestalten ab dem 23. Juni in den deutschen Kinos auf.

Captain Liebauge macht sich vom New York der Gegenwart auf den Weg zurück in die Vergangenheit. Mit seinem zeitreisenden Raumschiff landet er in der Zeit, als die Dinos noch die Welt beherrschten. Der Captain hat ein Spezialfutter für Dinos namens "Brain Grain Cereal" entwickelt. Dieses Futter macht aus dem wildesten Tyrannosaurus Rex ein zahmes, intelligentes Wesen. So passiert es, daß die Dinos Rex, Elsa, Dweeb und Woog ihr Leben plötzlich mit anderen Augen betrachten. Liebauge lädt sie ein, mit ihm in die Zukunft zu reisen.

Das hat ungeahnte Folgen: Bei der Landung verwirren sie den kleinen Louie, der auf der Straße lebt und sich gerade auf dem Weg zu einer neuen Arbeit im Zirkus befindet. Er hat nur einen großen Wunsch: Freunde finden. Mit den neu gewonnenen Dino-Kameraden macht er sich auf den Weg zum Naturkundemuseum, wo Dr. Bleeb auf die illustre Gesellschaft wartet.

Unterwegs treffen sie Ausreißerin Cecilia, die ihren Eltern davongelaufen ist, weil die keine Zeit für sie haben. Sie schließt sich der Truppe an. Bei der Thanksgiving-Parade marschiert die Gruppe ebenfalls mit. Als die Menschen entdecken, daß es echte Dinos sind, bricht eine Panik aus. Dann taucht auch noch Prof. Krummauge auf, der mit den Dinos ein großes Geschäft wittert. Jetzt geht's erst richtig los...

Tip: eher was für Kids und ewig Junggebliebene.



▲ *Endlich allein (Allein mit Dad & Co.)*

Er nervt wieder

Als Dauernervensäge machte "der Kurze" Macaulay Culkin nicht nur Einbrechern und arg gebeutelten Müttern das Leben schwer. Nun sind Dad und Co. an der Reihe. In **Allein mit Dad & Co.**, der am 7. Juli 1994 in die deutschen Kinos kommt, spielt neben Macaulay Culkin Ted Danson ("Drei Männer und ein Baby") die zweite Hauptrolle.

Ray Gleason (Ted Danson) ist ein Westentaschendieb und -gigolo allererster Güte, dem sein übler Lebenswandel nicht mehr gefällt und der lieber etwas Ordentliches machen will: eine Bäckerei eröffnen. Eigentlich ist er nämlich ein besserer Kuchenbäcker als Taschendieb. Das beweist schon sein letzter Auftritt, bei dem er in Erwartung eines großen Coups anstelle wertvoller Schmuckstücke nur schnöde Betamax-Cassetten erwischte.

Unglücklicherweise hat diese mißlungene Mission ein dickes Loch in die Finanzierung des Ehrlichkeitsjobs gerissen. Ray muß sich nach einem neuen Finanzopfer umsehen. Doch mit einem hat er nicht gerechnet: Just in diesem Moment steht sein Sohn (Macaulay Culkin) unerwartet vor der Tür



Fred live (Flintstones)



◄ *Dinofallschirmspringen (4 Dinos in New York)*

Du bist so schön schmusig! (4 Dinos in New York) ►



Wo kommst du her? (4 Dinos in New York)

und will bei ihm ein Wochenende verbringen. Nun ist guter Rat teuer, und Ray begeht den nächsten großen Fehler, indem er der neuen Geldbesorgung mehr Zeit widmet als seinem Sohn Timmy. Timmy findet sehr schnell heraus, was sein Dad so alles auf dem Kerbholz hat und macht seinen eigenen Plan für seinen Vater, damit dieser auch wirklich mehr Zeit für ihn hat. Das Schicksal nimmt seinen Lauf...

Tip: Unterhaltung für die ganze Familie.



▲ *Komische Art, Zähne zu ziehen (Flintstones)*

Yabba-Dabba-Doo

Einige tausend Jahre zurück, als die Autos noch fußgetrieben waren, die Wohnungen aus Stein gehauen wurden und die Dinos im Haushalt eine tragende Rolle spielten, da lebte eine Familie namens Feuerstein. Um diese Familie dreht sich auch der Film **Flintstones – Die Familie Feuerstein**, der ab 21. Juli in den deutschen Kinos anläuft – diesmal jedoch nicht als Zeichentrickfilm, sondern mit leibhaftigen Schauspielern. In der Rolle des Fred könnt Ihr John Goodman (Fernsehserie "Roseanne") sehen, Wilma wird von Elisabeth Perkins ("Big") gespielt, Rick Moranis aus "Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft" hat die Rolle von Barney Geröllheimer übernommen, und Rosie O'Donnell aus "Schlaflos in Seattle" spielt sein Weib Betty.

▲ *Die Steinzeitbadewanne (Flintstones)*

Das Leben der Flintstones hat sich gehörig geändert, seit Fred durch Zufall mit der komischen Firma Slate&Co. zu tun bekam. Aus den ehemals normalen Flintstones sind die exaltierten Flintstones geworden, die nur noch in der gehobenen Spitzenklasse verkehren und für ihre normal gebliebenen Freunde Barney Geröllheimer samt Betty und BamBam kaum noch ein Auge haben. Barney und Betty geht's nicht ganz so rosig, und im Widerstreit der "Klassen" entwickelt sich eine recht unterhaltsame Komödie mit zahlreichen witzigen Effekten.

Tip: Ob die "echten" Flintstones an den Charme ihrer gezeichneten Vettern heranreichen, müßt Ihr selbst entscheiden.

Neu in den Videotheken

Ab Juli sind wieder einige interessante Filme in den Videotheken zu finden: Mike Myers, der abgedrehte Typ aus "Wayne's World I und II" spielt die Hauptrolle in **Liebling, hältst du mal die Axt** (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 12).

Mit Frauen hat Charlie (Mike Myers) kein Glück. Jedesmal, wenn er sich verliebt hat, befällt ihn nach kurzer Zeit die große Flatter. Seine Phantasie verwandelt die jeweiligen Partnerinnen in kleine Monster: die eine ist eine Diebin, die andere Mitglied der Mafia, und die nächste riecht ständig nach Gemüseeintopf. Das führt dazu, daß sich Charlie immer recht schnell von seinen Gespielinnen trennt. Auch sein bester Freund, der Cop Tony Giardino, glaubt, daß Charlie 'ne Meise unterm Pony hat.

Zufällig lernt Charlie eines Tages die Metzgerin Harriet (Nancy Travis – "Drei Männer und ein Baby") kennen und lieben, und er hört überhaupt nicht auf die warnenden Worte seiner Mutter: "Es treibt sich eine Massenmörderin herum, die ihre frisch angetrauten Ehemänner mittels Axt ins Jenseits befördert." Charlie ist von Harriet einfach überwältigt, und er übersieht geflissentlich die große Sammlung silbern glänzender Streitäxte, die im Wohnzimmer der neuen Liebe an der Wand hängen.

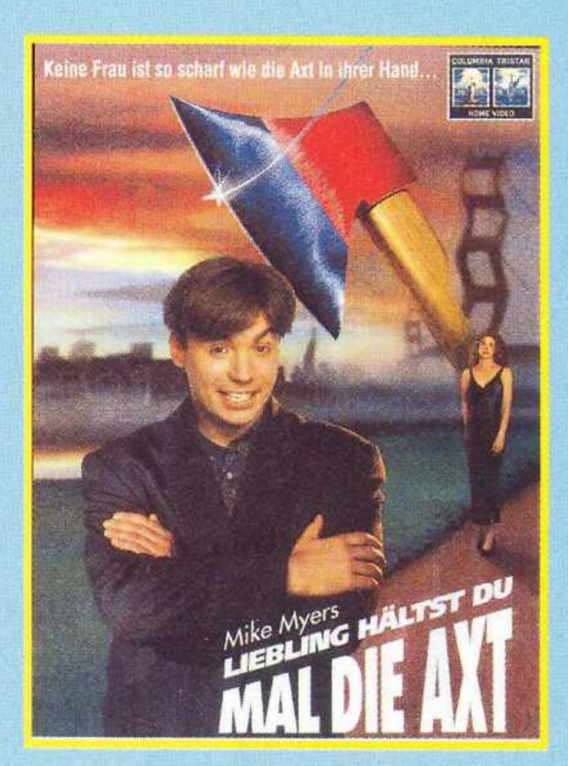
Charlie wundert sich nur, daß er nach einer gemeinsamen Nacht allein aufwacht. Harriet ist verschwunden. Die Liebe des Paars entwickelt sich trotzdem sehr intensiv, bis Charlie wieder von Visionen geplagt wird...

Tip: Cool, Man, für alle Freunde des abgedrehten Geschmacks.

Kauf mich

Im Juli sind einige neue Filme als Kaufvideos im Handel zu bekommen:

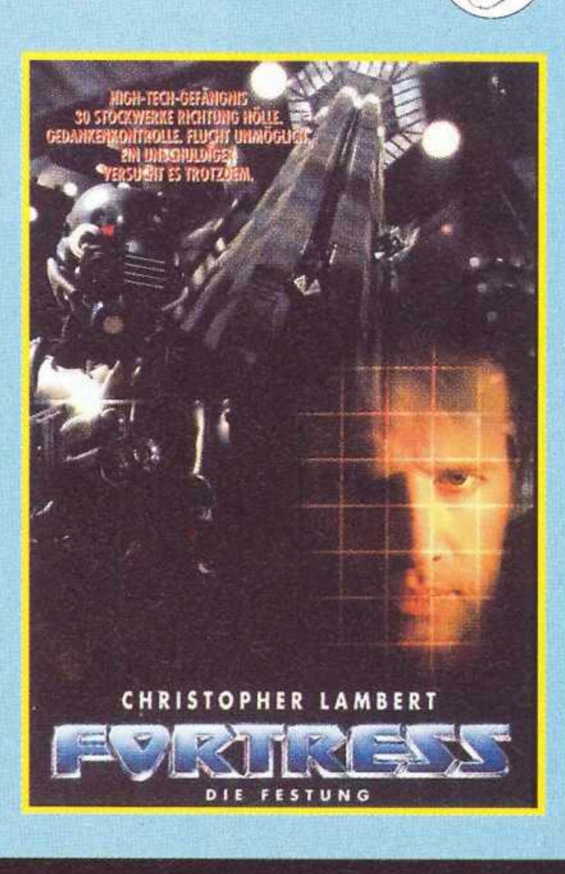
Christopher Lambert ("Highlander") spielt die Hauptrolle in **Fortress – Die Festung** (Columbia Tristar, FSK ab 16), einem Science-fiction-Thriller.

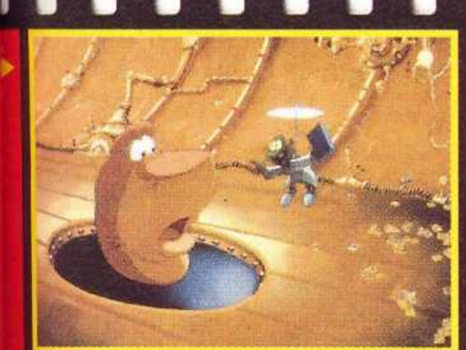


Amerika in der Zukunft: Die Rohstoffe sind erschöpft. Pro Elternpaar ist nur noch ein Kind gestattet. Dagegen haben Karen und ihr Mann Captain John Brennick verstoßen. Brennick muß in die Festung, das ist ein Hochsicherheitstrakt mit todsicherer Überwachung. Laserstrahlen ersetzen Gitter. Überall sind Kameras montiert, die sogar Träume aufzeichnen. Schmerzsonden sorgen für folgsame Gefangene. Brennick denkt sofort an Flucht. Doch die Festung ist der perfekte Knast, mit einem Sadisten an der Spitze...

Tip: Wer Action und Science-fiction in dieser Mischung mag, für den ist dieser Film in Ordnung.

Das war für diesmal meine kleine Auswahl sehenswerter Neuerscheinungen. Viel Spaß beim Kinogehen und Videosehen.

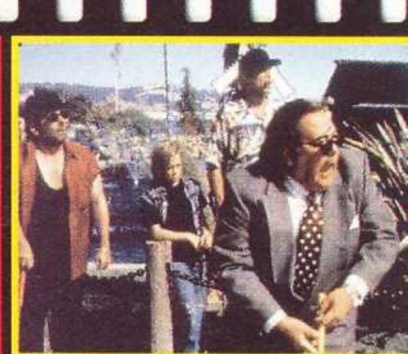


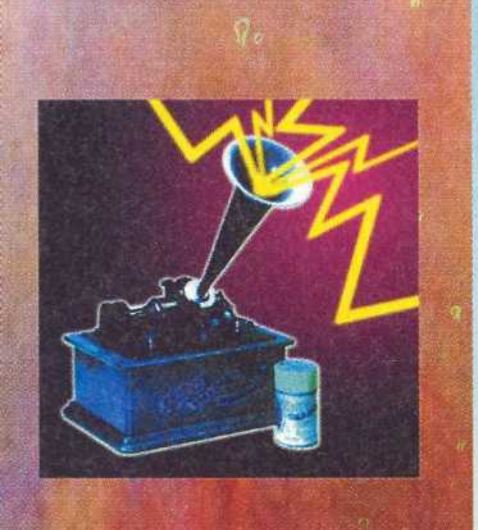


Männergespräch ▶
(Allein mit Dad & Co.)



Oh nein, der Ball ▶
(Allein mit Dad & Co.)





Ohren-Power




On A

Wir steuern geradewegs mit mutigen Schritten aufs Sommerloch zu. Die Plattenfirmen halten sich mit Neuerscheinungen zurück: Dennoch habe ich ein paar erlesene Scheiben vom Markt greifen können. Also: Fasten your Seatbelts!



Killdozer
Uncompromising War on Art... (Touch and Go Records)

Junge, Junge, ich habe ja schon viel Musik-Politik aus allen möglichen Richtungen gehört, aber gerade aus Amiland kommen solche Erzkommunisten?! Na ja, Politik ist nicht mein Ding. Trotzdem finde ich Attacken gegen das Establishment immer noch besser als irgendwelche Hetzparolen aus dem rechten Lager (Störkraft etc.). Musikalisch stehen sie ungefähr da, wo Tom Waits mit Birthday Party und Union Carbide Productions jammen würde. Sprich: Sie sind um Ecken ruhiger geworden. War **Killdozer** vor dieser Scheibe mit dem unendlich langen Namen noch in Richtung gnadenloser Anarcho-Rock unterwegs, spielen sie jetzt gemäßigte Töne, bei denen Baß und Schlagzeug dominieren und die Gitarre eher den Lückenfüller spielt.

»Schräger Polit-Rock«



Tori Amoz
Under the Pink (WEA-Music)

Diese Scheibe sollte man in Sicherheit bringen, wenn die Freundin in der Nähe ist! Hier singt die (etwas vorzeitige) Reinkarnation von Kate Bush (Ihr wißt schon, die mit "Babooshka, Babooshka, aiiija"). Na ja, so schlimm ist es dann doch nicht mit der Kopie. Aber immerhin, die Stimme ist bestimmt von good ole' Kate.

So stimmungsmäßig ist das, was **Tori Amos** da macht, in die Richtung esoterische Fantasy-Bildbeschreibung einzuordnen. Eine Sparte, in der sich ja - wie wir alle wissen - nicht jeder behaupten kann. Tori Amos, eine rothaarige, etwas blasse Schönheit, die sogar einem Geier nachwinken würde (flieg, junger Vogel). Was die Sache wirklich gut macht, ist ihr Pianospiel, das so richtig schön gefühlvoll kommt. Dazu – sozusagen gratis – gibt's leise Begleitung von Baß, Strings, Percussion und gelegentlich Streicher.

Aber keine Panik. Die Begleitmusiker tummeln sich ganz weit weg in der Ecke eines Burgzimmers, in dem eine hübsche Frau in langen, wallenden Gewändern heftig einen Drachen umarmt, dem eine Träne die Nüstern runterrinnt; kurz bevor sie verdampft. Ihr wißt schon, was ich meine, gelle!

»Bilder aus warmen Farben«



Biohazard
State of the World Address (Warner Music)

Höre ich da die alten GBH in ihren Powertagen? Hier brettert eine Hardcore-Combo volles Programm durch die politische Stimmung der westlichen Welt. Daß **Biohazard** aber ihre Metal-Lektionen gelernt haben, steht auf jeden Fall fest. Selbst wenn sie sich liebend gern zum Proben in Bombenkratern, ausgebrannten Häusern und Autowracks zu treffen scheinen. Wüst, die ganze Urgewalt des Punk spricht aus **State of the World Address**. Wenn sich dann noch Frontman Billy Graziadei zu Wort meldet, ist Untergang angesagt. Mit brachialer Härte werden hier die Regler an Verstärkern und Distortions auf volles Rohr und noch einen Tick mehr gedreht. Hier gibt's keine Beschönigung der Welt. Will man Biohazard glauben, ist unsere Erde schwarz wie die Seelen der Bewohner. Das muß eine Abrißbirne fühlen, wenn sie aus vollem Lauf in eine Hauswand knallt. Absolut nichts für zarte Gemüter. Anspieltip: "Failed Territory". Nach einem sanften Intro, bei dem die Jungs zeigen, daß sie ihre Instrumente auch beherrschen, ballern sie wieder los, als würde die Welt in drei Minuten untergehen.

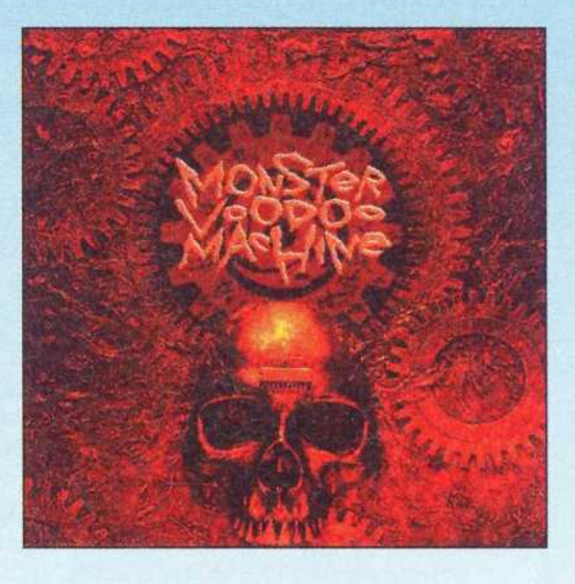
»Stinksauer-Core«



Monster Voodoo Machine
State Voodoo / State Control
(D-Tribe Records)

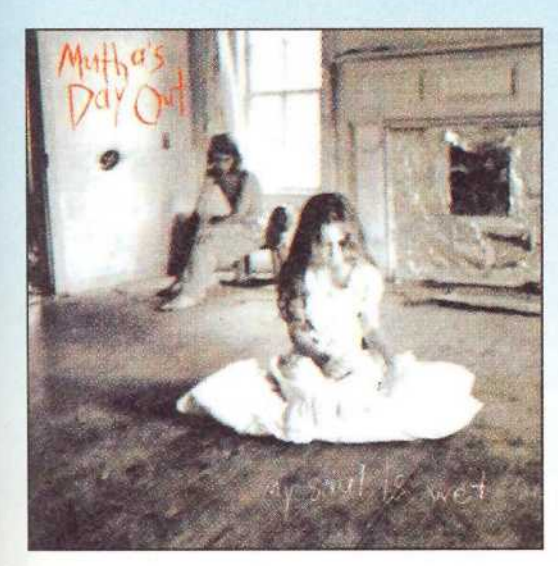
Ziemlich schwerer Rock-meets-Grunge-am-Rande-des-Metals. **Monster Voodoo Machine** läßt ganz schön die Saiten knallen, soviel steht jedenfalls fest. Manchmal machen die Jungs richtig knackigen Doom, bevor sie das Ganze mit einem dumpfen Baßgerumpel in ein kleines Inferno ausarten lassen. Mein Anspieltip: "This ain't no smalltown".

Man könnte meinen, die Fahrer in diesem Voodoo-Bus seien von der Stadtverwaltung Eschwege engagiert worden, um den Eingeborenen Mut zu machen.



Auch egal. Was bei "State Voodoo/State Control" gerade noch so durchschimmert, ist der gute alte Kumpel Hip Hop. So ganz dezent schleicht er sich in Stükke ein (z.B. Temple). Mir persönlich liegt eher Born Guilty. Eine 10-Minuten-Session zum Abspacen. Monster Voodoo Machine sind Leute mit schwarzen Strickmützen, die Musik für Leute mit schwarzen Strickmützen machen. Also, reinhören lohnt sich, und beim zweiten oder dritten Mal kommt der Kick. Mit Chance gibt's zur CD sogar noch 'nen Aufkleber.

»Rat-Doom«



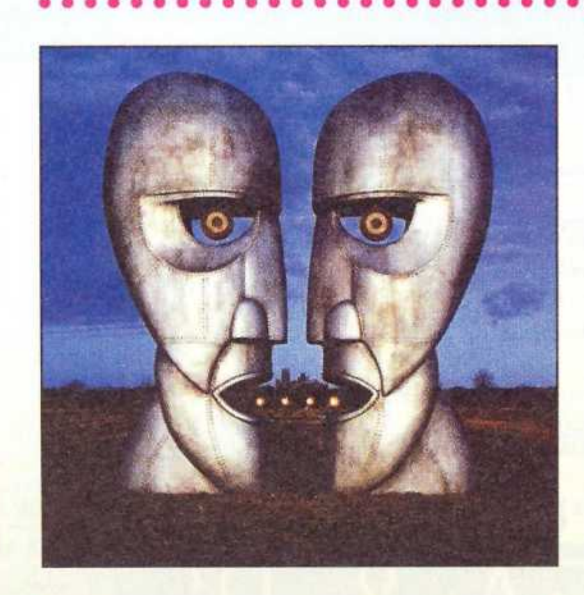
Muthas Day Out
My Soul is Wet (Chrysalis)

Eigentlich wollte ich Euch das Teil schon in der letzten Nummer vorstellen. Leider war da die heißgeliebte Post im Weg. Aus Arkansas, tiefste Provinz, dritte Farm rechts, kommen **Muthas Day Out** und knallen den Grungern in Seattle so richtig einen vor den Latz. Die brettharten Riffs dürften im hohen Norden für ein mittelschweres Erdbeben gesorgt haben. Richtig was fürs gute alte Stomp auf der Tanzfläche.

Ein echter Klopper ist "What U see/All Bleed Red". Da kommen zu Beginn doch glatt die ersten Takte vom Gitarrenschüler-haßsong Amazing Grace, bevor sie von rüden Gitarrenattacken in der Luft zerfetzt werden. Starkes Tempo, nicht zu schnell und nicht zu langsam. Genau austariert, schießt die Band aus vollen Rohren. Genau das richtige, um ein paar Aggressionen an einem Bleistift auszulassen, oder sich aus einer 30-Meter-Eiche einen zu schnitzen. Schön viel verzerrte Gitarren-Riffs und Wortgefechte von Mikal Moore und Brice Stephens.

Irgendwo zwischen Auflehnung und Aufgabe spielen die fünf Members volles Programm. Muthas Day Out gehören für mich zu den Top-Five der Newcomer '94 Liste.

»Arkansas-Erdbeben«



Pink Floyd
The Division Bell (EMI Records)

Es gibt wohl kaum eine Band, die sich mit beständigem Sound fast dreißig Jahre im Geschäft hält und immer noch Bestseller auflegen kann. **Pink Floyd** gehört zu diesen Mega-Rock-Opa-Stars. Ihre neue Auskopplung **The Division Bell** ist Beweis genug. Wie immer geht es um Müßiggang, der sich in infernalische Gitarrensoli reinsteigert. Obwohl das Schema doch immer gleich ist, schafft es Pink Floyd, der ganzen Sache ein neues Gesicht zu geben. Noch feiner ausgetüftelte Parts, noch umfangreichere Effekte machen auch Division Bell zu einer Scheibe, die immer wieder hörbar ist. Gerade für wolkenverhangene Sommerabende ist hier der richtige Sound vergraben. Manisch depressiver Anspieltip für diese Scheibe des Monats: "What do you want from me". Wen stört bei solch schön-schaurig-schnulziger Musik, daß von der Urbesetzung Pink Floyds nur noch David Gilmour für den Ton sorgt?

»Anti-Depri-Rock«

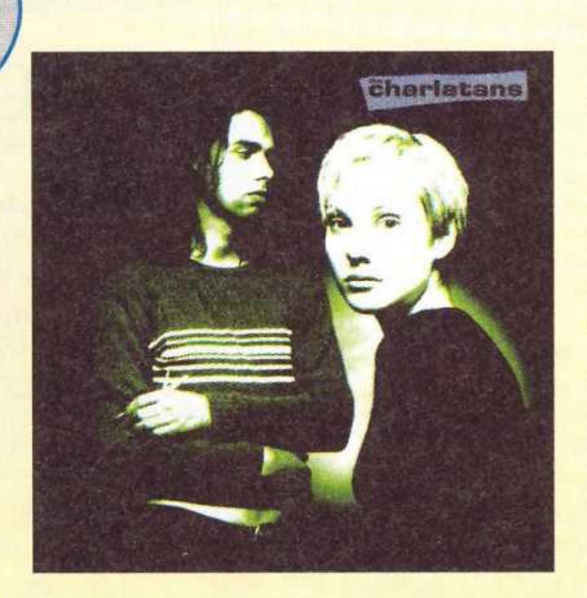
Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt. Details siehe "Wer ist wo?"

Charlatans
Up to our Hips
(Beggars Banquet Records)

"Rave" sage ich nur. Die Raver der ersten Stunde zeigen, daß es sich immer noch lohnt, diesen Sound nicht aus den Ohren zu verlieren. Tanzbarer Beat, gepaart mit einem Baß, der um jeden Preis Akzente setzen muß. Dazu kommen eine Gitarre, die am Rande des Wahrnehmbaren vor sich hinplänkelt, eine (entschuldigt, Charlatans-Fans) fistelige Wer-hat-mein-Spielzeug-geklaut-Stimme und eine wirklich phantastisch groovige Hammond-Orgel.

Stilmäßig bewegen sich die Charlatans in der Nähe der Hipsters.

Nach dem allseits bekannten Die-Welt-ist-rund-und-schön-bunt-Motto singt Sänger Tim Burgess davon, wie schön es doch wäre, wenn sich alle Menschen ganz doll liebhätten. Echt was zum Wegschmelzen im Arm einer tollen anderen Person (Das Männchen im Arm eines Weibchens und umgekehrt). Nee, echt, die Charlatans haben schon 'ne ganze Menge drauf. Schon mit ihrer ersten Scheibe, die mir meine Freundin stilecht abgeschwatzt hat und deren Titel mir just entfallen ist, haben diese Engländer echtes Können gezeigt.



»Hammond-Rave-meets-Hip«

MARKTPLATZ

20000



Leonardo Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht
☎ (04405) 6809 * FAX: 228

CDs für nur 9,90 DM
Games I, Games II, WIN I, WIN II, Sound I, Graphics I, Graphics II, Peachgames, Education I, Education II

CDs für nur 39,90 DM
Laser Squad, Shadow Worlds, Sink or Swim, Digital Love, Hill Street Blues, Sherlock Holmes Consulting, Loom, Microprose Collection (6 Games), Power Games 93, Multimedia 93, Ishar, 1ST Step English

CDs für nur 45,90 DM
Triple Action 6 (3 Games), The Big 100, Man Enough, Ishar 2, Transartica, Night Owl Games, Giga Games

Spiele PC für nur 22 DM
Paperboy 2, Paragliding, Space Crusade, Volfield, Arnie 2

Spiele PC für nur 30 DM
Worlds at War, White Death, Rex Nebular

Spiele PC für nur 45 DM
SIM Life (dt), Stellar 7, Fairy Tales, Colossus Chess, Hyperspeed, Megafortress

Verkauf solange Vorat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken erhalten Sie unsere Komplettliste.
(Bitte Rechnertyp angeben: Atari ST/Amiga/PC/Mac).
Vorkasse: + 5 DM * NN.: + 9 DM. Es gelten unsere AGB's, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun... ultimedia Exp... ouble · Lusty ... Sweet Cheeks ... Image Library · ...brary · CD-MORPH ... Programs · Top 101 ...areware · 49er Windows Games · Pegasus, neueste

Allgemeinbibliographien und Bibliothekskataloge · Firmeninformationen · Telefon- und Postverzeichnisse · Sport · Spiel und Unterhaltung · Sozialwissenschaften und Psychologie · Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharmazie · Naturwissenschaft ... Technik · Musik, ... ratur ...

CD-ROM Hardware knallhart kalkuliert

Vers. · Night Owl, neuest... Vers. · Rebel Assault · Inc... 2, Goblins 2 · The 7 G... Toolkit für Linux · G... Atari · NEBULA... NeXTSTEP/Intel · F... Frenzy · C Users' G... Bertelsmann Univers... xikon · Falk Stadtplä... Winware Vol. 5 · Space... Astronomy · Hobbes OS/...

8 CD-ROMs
sämtliche Preise und mehr als
5 GIGA-byte
Software in unseren
MAILBOXEN
Bremen · Wiefelstede
04203/79803 04402/60860
9600-14400 BPS N/8/1
ONLINE !! 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,- Bestellwert kostenfrei.
Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13
34246 Vellmar

NEU! NEU! NEU!
Ladengeschäft und Commodore-Service
Am Anger an der B84
99947 Kirchheilingen

Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

70000

Public Domain / Shareware

WEISS
Inh. Joachim Weiss
Hägerle 11
74182 Obersulm
Tel/BTX 07130- 8913
FAX 07130-3975

Bitte fordern Sie noch heute unser kostenloses Infomaterial für Ihr Computersystem an.
GRATIS !!
BITTE SYSTEM ANGEBEN

tolle Programme für
AMIGA & PC
schon ab **DM 1.50**

Spiele Grafik Musik Demo's Sound CD32 Anwender Spiele Bilder DTP CD ROM's

Telefon: 07130-8913

80000



SATELLITE
TONTRÄGERVERSAND

Computer - Spiele
Es ist für jeden etwas dabei

CD - ROM Software

Die Power - Games 94	69,90 DM
Multimedia Power	55,90 DM
Fun Games	45,90 DM
Sink or Swim	49,90 DM
Simply The Best... 4CD	29,90 DM

Hill Street Blues NEU - nur 49,90
Sherlock Holmes nur - 74,90
Mad TV nur - 65,90

SEGA MEGA DRIVE

America Football	86,95 DM
Jurassic Park (16MBit)	114,95 DM
Sonic 3	129,90 DM
Test Drive II	86,95 DM
Sim City 2000	104,95 DM

Wie führen auch:
CD / Maxi - CD / LP / Music-Videos / Video - Filme / und MANGA - VIDEOS
Fordert Euren Katalog an.

Videos

Jurassic Park ab ca. Mitte 94 für nur 49,90 DM
Vorbestellungen werden schon angenommen denn die Nachfrage ist groß.

schickt eure Bestellung an:

SATELLITE Postfach 43 04 22 80734 München
oder per FAX.: 089 / 95 71 91 29




MANGA

Händleranfragen erwünscht!

3 x 3 Eyes Part 1 *)	49,95 DM
3 x 3 Eyes Part 2 *)	49,95 DM
Akira *)	49,95 DM
Battle Angel Alita *)	49,95 DM
Crying Freeman Part 1 *)	39,95 DM
Crying Freeman Part 2 *)	39,95 DM
Crying Freeman Part 3 *)	39,95 DM
Crying Freeman Part 4 *)	39,95 DM
Crying Freeman Part 5 *)	39,95 DM
Crying Freeman Part 6 *)	39,95 DM
Fist Of The North Star *)	49,95 DM
Gigolo *)	39,95 DM
Kamasutra *)	49,95 DM
Ultimate Teacher	39,95 DM
Venus Wars	49,95 DM
Wicked City *)	49,95 DM

*= Altersanchweis erforderlich!
alle Mangas in englisch!



Wir führen außerdem eine große Auswahl an VHS-Spielfilmen. Fordern Sie unser unverbindliches Angebot an!

ANIME-HOTLINE: MO-FR. 19.00 -21.00 UHR



zHO VERSAND GBR
Groß- und Einzelhandel
Rotkreuzstr. 5 * 85354 Freising
Telefon: (08161) 8 81 32
Telefax (08161) 6 75 61

TOPSOFT
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128
Über 11000 Programme:
Anwender: Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**

Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!

C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:

PC (MS-DOS)
Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.
Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!

Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!

Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT

Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

Inserentenverzeichnis

1st Compusys 102
A3 23
Astat Media 9
Bachler 29
Blue Byte 135
BOMICO 136
Call & Play 19
Data House 102
EMP Handelsgesellschaft 33
Expert Software 61
Funny-Software 57
Games Unlimited 27
Gross Electronic 47
Henkel & Triebner 27
Ice-House-Computer-Systeme 103
Karosoft 35
Kingsoft 43,45
Koronasoft 10
Leonardo Gameware 102
Lifetimes 61
Magic-Computerspiele 103
Multi Media Soft 63
News Software 102
On-line Service Agentur 49
Rushware 2,41
Satellite 102
Softsale 15
Software 2000 11
SSV 103
Stonysoft 102
Topgame 31
Topsoft 102
Tronic-Verlag 25,55,66,71
.... 78-80,97,132
Wial 12/13
Weiss 102
ZHO-Versand 102







Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

40 Amiga-Originale, z.B. Ishar 2, Elite 2, Kolumbus, Desert Strike, LL 5, Whales V., M+M 3, Siedler, SQ 4, Transarc., Jonathan, Bat 2. Liste gg. RP bei A. Ollmann, Am Lustberg 18, 22335 Hamburg, Tel.: 040/593284

Spiele-Samml., nur Orig., günstig abzugeben. Schreibt an Heinz Richter, Mühlberstr. 24, 64319 Pfungstadt. Ich schicke Euch die Liste.

Amiga Originale z.B. Syndicate, Wing Commander, Dune II, Elite, Silent Service II, F-15 II usw. M. Konopka; Rheinstr. 25; 26419 Schortens; Tel.: 04461/80733

Verk. Spec. Forces, Grand Prix, Lotus 1/2, Powermonger, Birds of Prey, Another World f. 15 – 25 DM; DPaint 3+4 f. zus. 200,– DM. Reflections V1.6 f. 40,– DM; nur Originale; Tel.: 0561/404699

Amiga-Originale: Fire and Ice, WC, Die Siedler, Burntime, Anstoß, Zool, Humans, Another World, Uridium 2, BMP, EHM, Syndicate, Gunship 2000, Lemmings 2, etc. Tel.: 05382/4858

ST

Verkaufe für Atari ST: UMS, Torvak, Bundesligamanager, Railroad Tycoon, Humankillinmaschine. Tausche auch gegen: Anstoß, MAD TV, Civilisation (02131) 466551

Über 20 ST-Originale (größtenteils mit dt. Anl.) zw. 10–30 DM; Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: S. Feucht, Birkenstr. 10, 74391 Erligheim

PC

Verk. o. tausche Original-PC-Spiele: Wild West World 35,–; MAD-TV 35,–; SIM City 2000 dts. Vers. 60,–; SIM Earth 40,–; Battle Isle II 60,–; High Command d. Anl. 60,–; Rasende Reporter 35,–; Black Gold 35,–; Anstoß 55,–; 0741/13511, Fax: 13512

Verk. PC-Originale 1x gespielt, alle wie neu, Hand of Fate (dt) 50,–; Police Quest 4 (dt) 50,–; Return to Zork (CD (e)) 50,–. Schreibt od. ruft an: Beck, Wolfgang, Sägmühlstr. 10, 82140 Olching, Tel.: 08142/18219 ab 18.00

Verkaufe Strike Commander+Speech und X-Wing+Mission 1 u. 2 für je 100,–; Dark Sun, Shadow Caster, Syndicate je 40,– und Lands of Lore für 30,– DM. Lars Papritz, Tel.: 08224/783862 ab 18 Uhr

PC-ORIGINALE: Batman Return 35,– DM, Monkey Island 2 40,– DM, Flashback 50,– DM, Pirates Gold 50,– DM, Stunt Island 40,– DM, Larry 5 30,– DM, Police Quest 3 20,– DM, Hexuma+Hintbook 30,– DM; Tel.: 09951/5611

PD/SW-Katalogdiskette kostenlos; Tel.: 02191/666263 Mo.–Do. ab 16 Uhr G

PC/CD-ROMs: Journeyman Project, Wing Commander 2 incl. Mission 1+2 Speech, Inca 2, Escom 2 (Day of Tentacle, Eishockey Manager, Tornado), je DM 60,–; 0421/894173

PC-Originale: Beholder 3, Siedler, Aces over Europe, Monkey 2, Zool, EHM, BMP, NHL Hockey, Lotus 3, Civ., Pinball F., etc. Tel.: 05382/4858. Auch Ankauf für Amiga, PC und C-64

Verkaufe PC-Originale: Ultima 8, Elder Scrolls, Quest for Glory 4, Gabriel Knight, Rebel Assault! Tel.: 06571/20838 (ab 18.00 Uhr, nach Jörg fragen)

Verkaufe: Ultima 8 Pagan CD komplett in Deutsch DM 100,–; Tel.: 0221/866556

Verkaufe PC-Originale Larry 6 und Indycar (alle beide mit Verp. und Anleitung); Tel.: 0471/802187

SONSTIGES

Lernprogramme: Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital.,lat.) ab 4,50 DM; Gratisinfo von: I. Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 G

Verkaufe Orig.-Spiele für Amiga SNES, MD, und MS zu günstigen Preisen. Info unter Tel.: 036840 / 30941, Mo. – Fr. 16 – 19 Uhr Sa. 11 – 13 Uhr.

Verk./Tausche Sam&Max, TFX, Indy 4, Monkey Island 1, Star Trek, Their Finest Hour+Mission, Maniac M. 1; Suche Battle Isle 2, Larry 6; Tel.: 05233/8550, Daniel ab 18 Uhr

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

SUPERSTAR Eishockey (AMIGA), das relativ alt ist gesucht!! Tel.: 02361/651007

Suche für Amiga: Fire-Brigade, Conflict Corea, Cinflict Middle-East, Campaign, Hannibal, C. Kolumbus, Sabre-Team; nur Originale! M. Böker, 0551/92454 (Sa.+So.)

Dringend: Suche AmiWrite f. Amiga 2000 Version 1.0, egal ob neu oder bereits gebraucht, ohne Handbuch usw., nur Originaldisketten erforderlich, bitte schnell bei Markus melden: 08161/61444 oder FAX 08161/63997, zahle gut, danke!

PC

Suche: Savage Empire, King's Quest 3+4. **Biete:** Legacy, S. Holmes, W.C. Del., Dr. Brain, Ashes of E., Robin H., Monk. Isl.,Loom, Triv. P. ** Tausch / Kauf / Verk. Tel.: 07951/25877 (Lars)

Suche für Aufbau einer Spiele-Sammlung günstig PC-Spiele (vor allem Adventures, Rollenspiele); zahle bis 40,– pro Spiel, je nach Aktualität; Tel.: 07541/74143

BIETE HARDWARE

AMIGA

Megichip für Am. 500 150,–; Blizzard 4-MB-Speichererw. 28 MHz 1/2 Jahr m. Gar. u. Quit. 400,–; Spiele-Samm. nur Orig. GS 2000, F117A, Tornado, Frontier, WV, Flashback, Wing Com., Trops'n Treasu. zus. 250,– VB. Tel. ab 18.00: 06157/87968

Verk. Amiga 500 m. 2 Laufwerke + Festplatte + Drucker + 25 Or.-Sp. + 250 Disk. VB. 09445/1756 nach 17.00 Uhr; Neupreis 3500 DM

A500, Monitor 1084S, 512 K Erw., 2. LW, Blizzard Turbokarte, 4 MB RAM, 14 MHz, 512 K Shadow RAM, SCSI HD 120 MB, 25 Org. Spiele, 50 Disks 1900 DM; Tel.: 07475/7142

Sonderangebot! AMIGA 2000, 3 LW, 20 MB Festplatte, PC-Karte, Videomonitor (Scart), 24-Nadeldrucker, reichlich Software und Zubehör, VB 699,–; Tel.: 02744/8819

Amiga 500 (1 MB) + C-Monitor, Maus u. 3 Originalen ca. 500 DM. AUßERDEM Super Nintendo + 2 Tabs Skat-Stecker u. Street Fighter II-Turbo ca. 200 DM! MELDE DICH BEI: Philipp 04522/2130 (ab 17.00)

Amiga 500 zu verkaufen; 2,5 MB, Monitor, 2 LW, Joysticks, 6 Diskboxen, 10 Originale wie DSA 1, Die Krynn-Trilogie, usw. umfangr. Literatur, VB 1000 DM; Andreas Peters, Tel.: 02382/85196

PC

386 SX Board mit 4 MB RAM und 512 KB Grafikkarte zu verkaufen! Preis 170,– DM! Telefon+Fax: 0511/561753 nach 16 Uhr!!! Verk. Mitsumi Singlesp. CD für 160

Verkaufe Action Replay für PC, nur 2 Wochen alt. Verkaufe wegen falschem System (Amiga), verkaufe für DM 170,– unter Tel.: 0261/78373, Fax: 0261/79234 (Martin)

386 SX Board mit 4 MB RAM und 512 KB Grafikkarte zu verkaufen! Preis 170,– DM! Telefon+Fax: 0511/561753 nach 16 Uhr!!! Verk. Mitsumi Singlesp. CD für 160

386 DX 2 MB RAM 70 MB Platte inkl. SVGA-Karte für 500,– abzugeben (evtl. auch Komponenten einzeln). Tel.: 0621/553038 ab 17.00 Uhr

KONSOLE

Verkaufe SNES + Joypads + 18!! Spiele u.a. Street Fighter Turbo, Starwing, Hook, Harleys Homongous Adventure,... + Adapter. Tel.: 030/8131095 ab 15.00 Uhr

KONTAKTE

xtc - now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund

VERSCHIEDENES

Sammler sucht Star Wars Figuren und Zubehör. Auch Tausch gegen MD oder SNES Spiele. Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar

Suche ASM-Hefte, von der Erstausgabe bis zur 12/88. Nach Möglichkeit komplett! Tel.: 05426/2316 (Thomas)

Sammler sucht Star Wars Figuren und Zubehör. Auch Tausch gegen MD oder SNES Spiele. Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar

Verk. ASM-Sammlung Ausg. 4/86 – 3/94 komplett für 100,– DM mit einigen Sonderausg.; Tel.: 09471/2714

Sammler sucht Star Wars Figuren und Zubehör. Auch Tausch gegen MD oder SNES Spiele. Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar

Sammler sucht Star Wars Figuren und Zubehör. Auch Tausch gegen MD oder SNES Spiele. Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschreiben für Versand-Agenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Präsident – das ultimative Postspiel, führen Sie als Präsident einen Fußballverein von der Regionalliga in die Bundesliga – Info gegen 2 DM in Bar oder Briefmarken bei M. Distler, Tulpenweg 20, 91330 Eggolsheim

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst 1–1.200,– DM/Monat. Info gegen DM 5,– bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Achtung!!! Löse meine CD-Sammlung auf; zu sehr günstigen Preisen! Liste gibt es nur auf Amiga-Disk! Markus Kegel, Postfach 1342, 27224 Sulingen.

Top-Graphiker /Sprite-Animator gesucht (PC)!! Für die Entwicklung sehr hochwertiger, kommerzieller Entertainment-Software. DEF-COM-Software, Tiroler Str. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: 02361/651007 G

Super-Nebenverdienst mit bis zu 100 DM täglich! Legal, auch für Jugendliche, von zuhause aus! Info gegen frankierten Rückumschlag an: Jerome Gröning, Stromberger Schweiz 5, 59302 Oelde

Top-Graphiker /Sprite-Animator gesucht (PC)!! Für die Entwicklung sehr hochwertiger, kommerzieller Entertainment-Software. DEF-COM-Software, Tiroler Str. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: 02361/651007 G

TOP-NEBENVERDIENST! Legaler Nebenverdienst für jeden von Zuhause aus! Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): V. Antweiler, Wilhelmshavenerstr. 61, 46049 Oberhausen

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Nebenverdienst am PC 100 DM täglich möglich. Infos von R. Cremer, Röntgenerstr. 28-32, 52249 Eschweiler (frank. Rückumschlag beifügen)

CLUBS

LTNX-Jaguar-Club Austria sucht ständig Mitglieder, D, CH, A. Monatliche Clubzeitschrift, etc. Info bei Ernst Fürthaler, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz-Österreich

Für Kleinanzeigenaufträge benutzen Sie bitte die im Heft befindliche Kleinanzeigen-Postkarte.



Die nächste ASM erscheint am 08.08.94

Anzeigenschluß für Ausgabe 10/94 ist der 25.07.94





Die Attic-Crew ▶ (links: Guido Henkel)



Schwaben erobe

Auf der schwäbischen Alb, im Herzen Württembergs, residiert das Team von ATTIC, das sich mit der Versoftung der Fantasy-Rollenspielserie DAS SCHWARZE AUGE einen großen Namen gemacht hat. Dabei war dieser Erfolg der fleißigen Schwaben alles andere als vorprogrammiert, und die Firma verdankt ihr Entstehen eher einem Zufall.

Zu Besuch bei Attic

Guido Henkel, der im September 1990 zusammen mit Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma die **Attic Entertainment Software GmbH** gründete, hatte in den Achtzigern wie viele Computerspieler einen C64. Irgendwann wurde er arbeitslos und langweilte sich fast zu Tode. Aus dieser Stimmung heraus begann er, ein eigenes Spiel zu entwickeln, das dann wegen Systemwechsels auf Atari ST noch einmal von vorne begonnen werden mußte.

Als das reine Textadventure fertig war, schickte Guido jede Menge Demos an ebenso viele Softwarefirmen in Deutschland. Eine, die seinerzeit sehr bekannt war, aber heute nicht mehr existiert, meldete sich und zeigte Interesse an dem Programm. Allerdings müsse es schon mit Grafiken unterlegt sein.

Also machte sich Guido an die Arbeit, zeichnete die Grafiken und harrte der Dinge, die dann passieren sollten. Er ließ sich prozentual an dem Verkauf des Spiels beteiligen, was sein Glück war, denn es wurde ein Erfolgsschlager für ST und C64. Der Name des Erstlingswerks wird vielen noch in Erinnerung sein: **Hellowoon**.

Von diesem Erfolg ermutigt, programmierte Guido Henkel zusammen mit den späteren Attic-Gründern einen Hit nach dem anderen für Fremdfirmen: **Ooze – Als die Geister mürbe wurden, Lords of Doom** und **Spirit of Adventure.**

Schlechte Erfahrungen mit Publishern brachte die drei dazu, nicht mehr Auftragsarbeiten zu erledigen, sondern ihre eigene Firma zu gründen. Diese Firma sollte ein vollwertiger Software-Publisher werden, bei dem Grafiker, Entwickler, Programmierer und Produzenten gleichgestellt sein sollten. Durch die umfangreiche Erfahrung in Sachen Entwicklung konnte Attic sich bald einen Platz auf dem deutschen Markt erobern, wie ihn andere deutsche Firmen bis dahin nicht erreicht hatten. Über die Entstehung des Firmennamens gibt es zwei Stories. Die erste (falsche) wird "Presseversion" genannt. Ihr zufolge hatte sich Guido für den Namen entschieden, weil das erste Produkt auf dem Dachboden (englisch: attic) entstanden war. Richtig ist jedoch, daß seinerzeit eine Menge Logos entstanden, und auf der Suche nach dem passenden Namen kam Guido auf die Idee, daß er etwas "Gotisches" ausdrücken sollte. Die Wahl fiel auf besagten Dachboden.

Der erste Titel des neuen Labels im Februar 1991 hieß **Drachen von Laas**. Das Textadventure wurde nicht nur von der Fachpresse hoch gelobt. Das Shoot'em Up **The Oath** für den Amiga war die zweite Veröffentlichung. Zum ersten Mal wurde bei Attic ein Spiel von einem externen Entwicklerteam realisiert. Jonathan Small programmierte, und Grafiker Sascha Jungnickel sorgte für die Optik.

Das dritte Attic-Spiel hatte von Anfang an einen Startvorteil, denn der Name des Produkts war sozusagen schon in aller Munde. *Fantasy Productions*, bekannt für seine Leistung bei den "Paper&Pencil"-Rollen- und Strategiespielen, waren die Autoren einer Fantasy-Rollenspielserie, die vom Brettspielhersteller *Schmidt Spiel & Freizeit GmbH* veröffentlicht wird. Mittels Joint Venture sicherte sich Attic die Rechte



◀ The Oath

rn die Welt

an der Versoftung und schuf den ersten Teil der Nordlicht-Trilogie von **Das Schwarze Auge**.

Nahezu jedes Marketing-Instrument wurde ausgenutzt, um den DSA-Spielern kundzutun, daß es ihr Lieblingsrollenspiel nun auch für den Computer gab. Mit einem Budget von einer halben Million Mark und einem Entwicklerstab von mehr als 20 Mitarbeitern wurde **Die Schicksalsklinge** realisiert – der endgültige Durchbruch für das Albstädter Label Attic.

Im Juni 1993 wurde DSA in den USA veröffentlicht, und kein Geringerer als die Firma **Sir Tech**, die sich mit der **Wizardry**-Rollenspielserie einen Namen gemacht hatte, brachte es auf den amerikanischen Markt. In Europa übernahm dieselbe Aufgabe ab Juli 1993 U.S. Gold. Inzwischen liegt sogar eine taiwanesische Version vor, demnächst kommt die japanische Fassung heraus.

Angespornt durch diesen Erfolg beschlossen Attic und Fantasy Productions, ihre Zusammenarbeit zu verstärken. Mit dem zweiten Teil der Nordlicht-Trilogie, Untertitel **Sternenschweif**, hat man ein runderneuertes Spielprinzip serviert und neue Maßstäbe für Rollenspiele gesetzt.

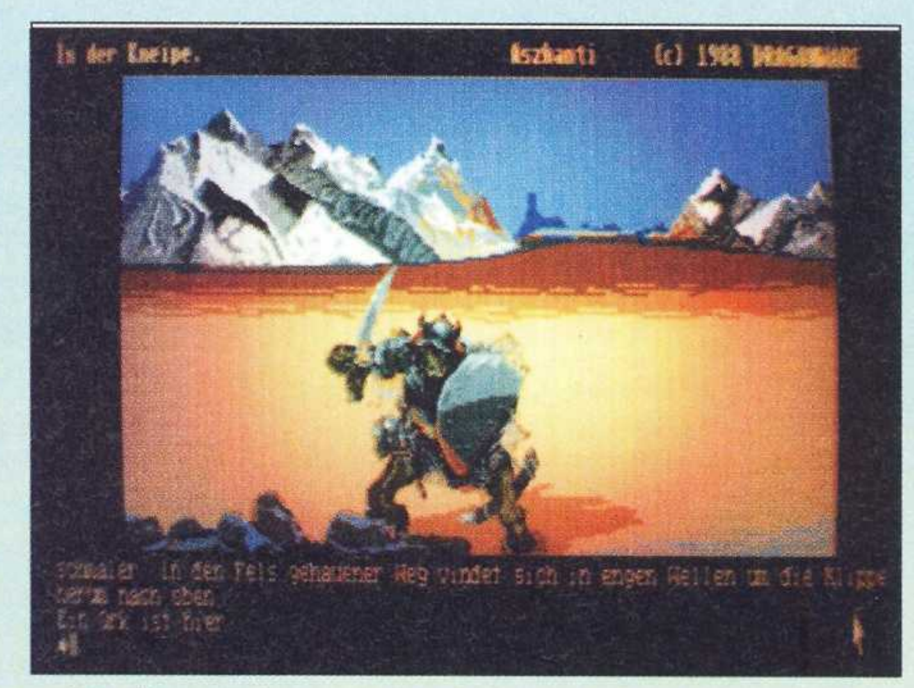
Teil Drei ist nunmehr in Arbeit und soll, wenn alles klappt, im Frühjahr 1995 erscheinen. Arbeitstitel ist "Die Entscheidung". Das Neue: Es sollen keine Überlandreisen mehr vorkommen, sondern ausschließlich Stadtabenteuer und Dungeons – von diesem Stoff aber reichlich. Hans-Jürgen Brändle ist gerade an der Story und wollte zunächst nichts Näheres verraten. Immerhin rückte er doch noch mit einem Hinweis heraus: "Diejenigen, die DSA als Rollenspiel kennen, werden einen alten Bekannten wiedertreffen, der in den ersten beiden Computerversionen nicht aufgetaucht ist. Und zwar handelt es sich hierbei um einen als tot geltenden Magier."

Mit dem Ende der Nordlicht-Trilogie wird für Attic nicht Schluß mit DSA sein – im Gegenteil: Auch weiterhin werden in Albstadt DSA-Stories entwickelt. Mit seinen Partnern Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma, den Programmierern Horst Weidle und Lothar Ahle, den Grafikern Bernd Karwath und Vadim Pietrzynski sowie mit Claus Wagner, der für die Handbücher verantwortlich zeichnet, besitzt Guido Henkel eine Supertruppe, die sichtlich Spaß an ihrer Arbeit hat.

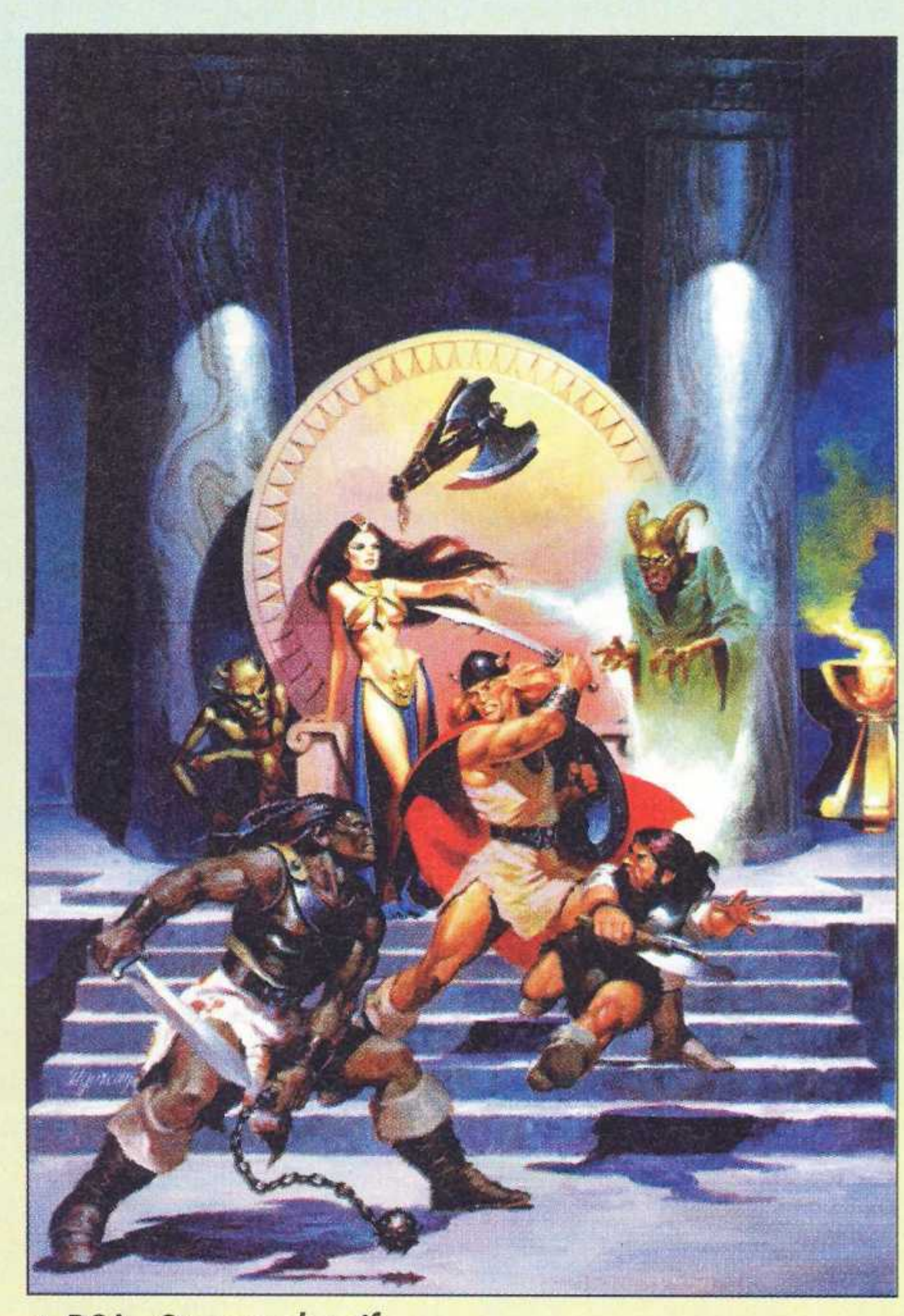
Der Stamm soll langfristig ausgebaut werden, und so dürfen sich erfahrene Programmierer und einfallsreiche Grafiker gern bei Attic melden. Ansprechpartner sind Guido oder Jochen. Die Adresse: Attic Entertainment Software, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Telefon: 07431/54305.

Auf dem deutschen Markt feiert Attic bereits Heimspiele, wie die Media-Control-Daten beweisen. In Europa stabilisiert sich die Position. Und nun erfolgt der Großangriff auf den Weltmarkt. Angesichts von Spielen wie "DSA 2 – Sternenschweif" sind die Pläne sicherlich nicht übertrieben.

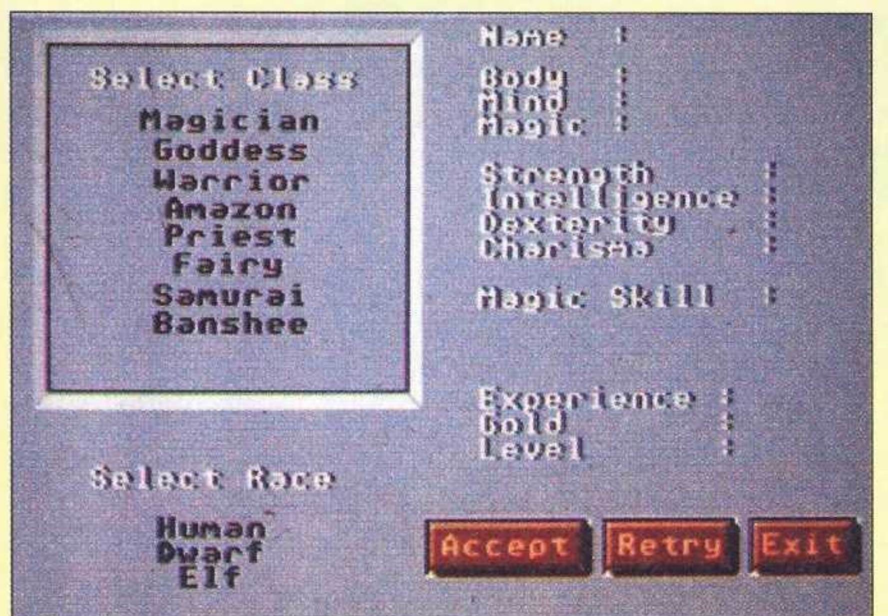




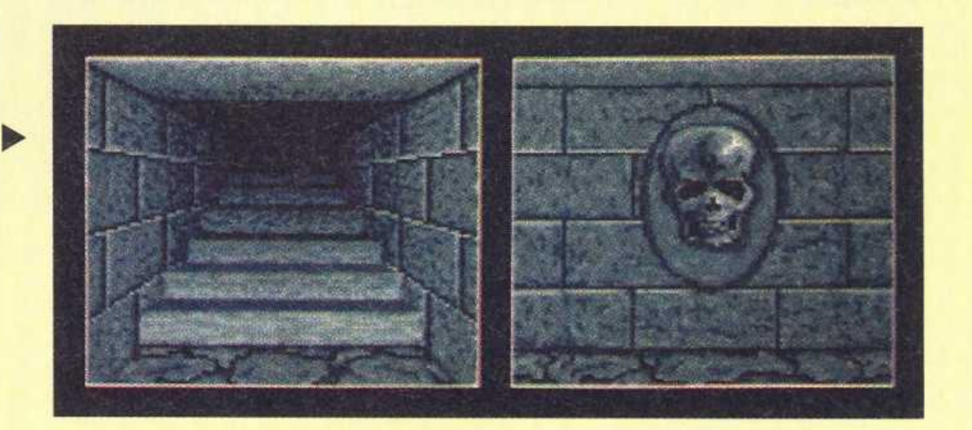
▲ *Drachen von Laas*



▲ *DSA – Sternenschweif*



◀ *Spirit of Adventure* ▶





Vielleicht habt Ihr das Logo der französischen Softwareschmiede Cryo schon mal gesehen. Wäre nicht verwunderlich, denn die Jungs haben unter anderem Sachen wie Dune 1 und 2 oder Megarace entwickelt.

IM GESPRÄCH MIT CRYO

Stille Wasser

Gleich vier neue Games und zwei Konvertierungen von Bestsellern sind bei Cryo derzeit in Arbeit – fast im Verborgenen, ohne großes Tamtam. Für uns war das Grund genug, um den Cryonern mal auf die Finger zu schauen. Unser Mann in England, Derek Dela Fuente, machte dafür einen Abstecher nach Frankreich.

Die drei führenden Köpfe von Cryo (Philip Ulrich, Remi Herbulot und Jean Martial Lefranc) sind seit Anfang bis Mitte der 80er im Geschäft, also bereits "alte Hasen". Remi und Jean hatten ein paar Minuten Zeit für ein Interview.

ASM: Wieviele Leute arbeiten bei euch? Habt ihr Teams für spezielle Aufgaben, die an mehreren Spielen gleichzeitig arbeiten?

Jean: Zur Zeit haben wir 70 Leute hier, die Hälfte davon allerdings als freie Mitarbeiter. Zwei Drittel allein sind Grafiker(!). Den Rest bilden Programmierer, Designer, Texter und Musiker. Die Teams bleiben bei einem Projekt – vom Anfang bis zum Ende.

▲ *Jean* — *Remi* ▼

ASM: Ihr geltet als eines der führenden Entwicklungshäuser für Spiele, vertreibt Eure "Babies" aber nicht selbst. Warum?

Jean: Die Idee, die hinter Cryo steckt, ist, Frankreichs führende Köpfe unter einem Dach zu vereinigen. Wenn das geschafft ist, machen wir uns daran, unsere eigenen Herausgeber zu sein. Nächstes oder übernächstes Jahr könnten eigene Spiele unter unserem Namen herauskommen.

ASM: Wer sich die Software-Szene in Frankreich ansieht, dem fällt auf, daß es nur relativ wenige Firmen gibt.

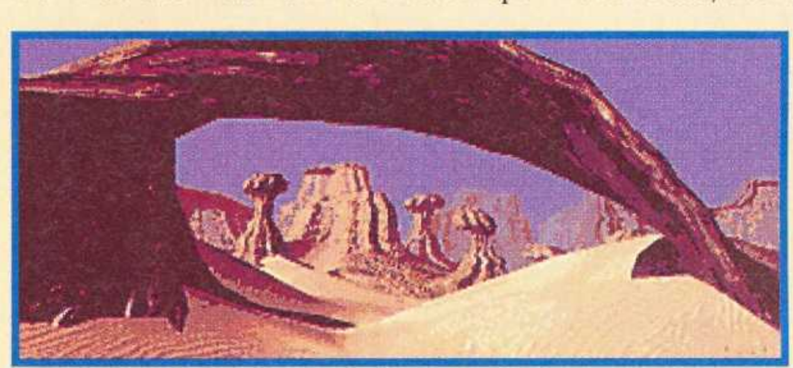
Jean: Das hat mehrere Gründe. Ein ganz wichtiger ist, daß viele versucht haben, Entwickler und Herausgeber zugleich zu sein. Das funktioniert auf dem ziemlich kleinen französischen Markt, aber international nicht. Du brauchst zu Beginn gleich ein internationales Abnehmerfeld und vor allem das richtige Budget. Ohne Finanzreserven kannst du mit Electronic Arts oder Psygnosis nicht mithalten und wirst im Wettbewerb untergehen. Eigentlich ist das eine Schande, denn wir haben in Frankreich viele talentierte Grafiker und Programmierer.

ASM: Welche Besonderheiten stehen für Spiele von Cryo?

Jean: Also, als allererstes versuchen wir, für jedes Spiel eine neue Technik zu benutzen. Außerdem bringen wir unseren eigenen Stil in das Gameplay. Wir legen auch besonderen Wert drauf, daß schon das Intro den Spieler gleich fesselt *(Anm. von cus: Stimmt, siehe "Megarace")*.

ASM: Mehr und mehr Firmen benutzen Blue-Screen-Techniken und andere High-Tech-Spektakel, um Spiele verkaufbar zu machen....

Jean: Auch wir arbeiten mit Blue-Screen, Modellen, Puppen und Silicon-Graphics-Rechnern, um unsere Ideen zu realisieren. Man muß aber nach dem Grundkonzept eines Spiels gehen. Klar: Um zu überzeugen, muß man mittlerweile mit guter Grafik arbeiten. Viele, die sich früher an Action-Games abgeschuftet haben, wollen jetzt mehr einfache Unterhaltung.



▲ *Mittlerweile ein Klassiker: Dune*

Remi: Wir versuchen, die Spieler für sechs statt sagen wir mal 60 Stunden im Spiel zu fesseln. Vergleichbar ist dies mit einer Scheibe von deiner Lieblingsband. Du setzt dich für eine kurze Zeit hin, hörst die Musik und hast danach einen Stimmungswandel hinter dir.

ASM: Wie sieht es mit Games aus, die mit Full Motion Video arbeiten?

Jean: Klar arbeiten wir an FMV-Games. Wenn du dir mal Konkurrenzprodukte wie *Nighttrap* oder *Ground Zero Texas* ansiehst, verstehst du das sofort: Es sieht einfach aus wie Fernsehen. Wir gehen ganz klar weg vom traditionellen Spiele-Outfit und nähern uns immer mehr der Realität.



▲ *Kein Artwork für eine Metal-Scheibe, sondern für eine Animation in Lost Eden*



▲ *Real-Time-Kämpfe erwarten uns bei Dragon's Lore*

Remi: Sag mal, hast du unser Megarace nicht gesehen? Das ist zu gut 50 Prozent FMV.

ASM: Klar, Lance Boyles Grimassen sind schließlich unvergeßlich! Wie ist das eigentlich: Wenn ihr Spiele programmiert, schreibt ihr die Kernroutinen dann maschinenübergreifend und baut die Sache anschließend speziell für die jeweiligen Systeme aus, oder schreibt ihr für jedes System einen kompletten eigenen Code?

Remi: Normalerweise schreiben wir für den PC zuerst und setzen uns dann mit den Umsetzungen auseinander.

ASM: Wie denkt ihr über das CD 32?

Jean: Eine fabelhafte Maschine – wie übrigens auch jedes andere CD-System. Ich hoffe, es wird sich gut verkaufen. Auf dem Papier macht es zwar nicht so eine gute Figur wie andere, aber in der Nutzung ist es beachtlich. Zur Zeit sind wir an drei Projekten für das CD 32 und für den Jaguar.



▲ *Die Landschaft für Lost Eden ist schon atemberaubend, oder?*

Remi: Ja, eine nette Maschine ist das. Aber in Sachen Unterstützung vom Hersteller sah es ziemlich mau aus. Wir haben unsere Dokumentationen aus allen möglichen Quellen bekommen, da über Commodore direkt nichts zu holen war.

ASM: Welche Kompressions-Routinen benutzt ihr für Megarace? Es ist ruckelfrei und sieht so aus, als würden 300 K pro Sekunde geladen werden?

Remi: Es ist eine spezielle Routine, die wir für die CD-ROM-Version von Dune geschrieben und jetzt verbessert haben. Sie komprimiert jetzt viel mehr, weil wir eine gleichmäßige Ladegeschwindigkeit ha-

ben. Bei jedem Game, das wir schreiben, versuchen wir, die Kompressionsrate weiter zu erhöhen. Wenn du mal drauf achtest, kannst du sehen, daß das CD-ROM ständig lädt, während du spielst.

ASM: Was würdet ihr eigentlich als euren größten Erfolg bezeichnen?

Jean: Jetzt denkst du wohl an Dune? Aber so wie es aussieht, wird es Megarace.

ASM: Alles Gute dafür – aber reden wir trotzdem über Dune. Woran liegt es wohl, daß Film-Versoftungen normalerweise längst nicht so erfolgreich sind wie Dune?

Jean: Dune war schon lange in den Kinos gelaufen, wir hatten also keinen Zeitdruck. In aller Ruhe konnten wir uns Gedanken zum Spiel machen. Bei anderen (Dracula, Last Action Hero, Batman) wollten die Firmen rechtzeitig zum Filmstart mit dem Game draußen sein. Und das ist meist zu knapp.

ASM: Nochmal zu Dune: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, aus Frank Herberts Kultstoff gleich zwei Strategiegames zu machen?

Remi: Die Idee stammt von mir und einem Grafiker. Wir hatten im ersten Teil von Dune so viele Ideen, daß wir dachten, es würde zu viel für ein Spiel werden.

ASM: Ihr gehört zu den Entwicklern, die auch den Amiga kräftig mit Software versorgen. "Dune" ist ein Beispiel dafür. Nun gibt es ja speziell bei diesem System zwei Wege, ein Programm zu designen: Entweder verwendet man die dokumentierten Einsprünge und Systemroutinen und bleibt kompatibel, oder man geht den "schmutzigen" Weg, das System zu umgehen und so hardwarenah wie möglich zu programmieren. Welchen benutzt ihr?

Jean: Wir nehmen den schmutzigen Weg!

Remi: Klar war das 'ne feine Sache, das Betriebssystem zu umgehen. Das war aber nur auf den Standard-Amigas möglich. Nun haben wir ein spezielles Operating System für das CD-32. Der



▲ *Lance Boyle, der coole Moderator aus Megarace*

wichtigste Punkt, warum wir das System umgangen haben, war, daß bei frühen Amigas zu viele Bugs im System waren. Mit den neueren haben wir uns mehr und mehr dazu durchgerungen, das System zu benutzen.

ASM: Wie denkst du über die neuen Konsolen (Jaguar, 3DO)? Werden sie dem PC als Spiele-Plattform-Giganten Konkurrenz machen können?

Jean: Die beste Spieleplattform ist die mit den meisten Usern. Ich glaube nicht, daß die neuen Konsolen dem PC wirklich Konkurrenz machen können. Wer auch immer eine neue Hardware rausbringt, wird mit dem PC einen harten und langen Kampf haben.



▲ *Der "Time Cop" unterwegs*

ASM: Apropo "Kampf": Viele Computerspieler haben Krach mit Frau oder Freundin, weil sie ihr Hobby zu intensiv pflegen. Bei euch regiert der Rechner den ganzen Alltag. Was sagt die Weiblichkeit dazu?

Remi: Ich habe das Problem dadurch gelöst, daß meine Frau mit mir zusammen arbeitet. Wir haben keine Kinder, was die Sache erleichtert. Es gibt kaum eine Stunde, die ich nicht im Büro verbringe. Es ist vielleicht mehr eine Leidenschaft als ein Job!

Jean: Tja, mich haben Kollegen bei Virgin und Mastertronic in die Cryo-Sache reingezogen. Ich bin geschieden...

ASM: Oha – die Zeit wird knapp! Reden wir noch über Musik. Viele beklagen sich darüber, daß es in Computerspielen fast nur noch Techno- oder New-Age-Musik zu hören gibt.

Jean: Meine Lieblingsmusik ist Hard Trash, also frag mich lieber nicht!

Remi: Bei uns haben die Musiker viel Freiheit bei der Auswahl der Musik; sie müssen sie bloß zum Spiel passend komponieren. Was wir nicht wollen, ist Musik, die vielleicht großartig klingt, die Aufmerksamkeit auf sich zieht, aber das Spiel nicht unterstützt. Ich liebe die Musik der Beatles – die Melodie ist wichtig, und das schlägt sich auch in unseren Programmen nieder. Die Musik muß Stimmung und Gefühl unterstützen – vielleicht findet man deswegen auch nicht viel Techno in unseren Spielen.

ASM: Letzte Frage! Deutsche Spielefreaks haben andere Vorlieben als französische, diese wiederum setzen andere Schwerpunkte als beispielsweise englische Spieler. Wen habt ihr eigentlich im Sinn, wenn ihr eure Games entwerft?

Remi: Den amerikanischen User! Wir wollen in den USA erfolgreich sein, auch wenn wir dafür Kompromisse schließen müssen. Wenn Cryo-Spiele ausdrücklich als französische Software angeboten würden, könnte man sie schwer verkaufen – *(grinst)* zumindest in England, was?

ASM: Hm, der vornehme Engländer schweigt dazu. Vielen Dank euch beiden, und weiterhin viel Erfolg!

DIE SPIELE

Dragon's Lore ist eine Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Shoot 'em-Up. Es soll von Mindscape für den PC herausgebracht werden. Der Hauptteil des Programms ist mit Autodesks 3D-Studio entworfen worden. Mit einer Heldentruppe von sechs Leuten geht es gegen das Böse. Neu ist vor allem das Sichtfeld. Eine Drehung um 360 Grad läuft rein theoretisch in 100 Schritten ab. Aber auch beim Gameplay gibt's Interessantes: Ein Monster, das man gerade niedergerungen hat, kann sich wieder erholen und den Helden erneut in die Quere kommen. Die ersten Screenshots sehen auf jeden Fall verdammt gut aus.

Lost Eden kommt für PC-CD-ROM und CD-32. Die Geschichte von Adam wurde in eine andere Zeit und eine andere Dimension verlegt. Als Sohn eines großen Herrschers, der bei den Drachenkämpfen umkam, muß der Held beweisen, daß er es wert ist, ein Volk zu führen. "Lost Eden" ist ein Adventure mit Objekten, Magie, Schwertern und Kämpfen. Auch hier kann man die Grafik nur als atemberaubend bezeichnen. Das Ganze entsteht auf Rechnung von Virgin.

Schon der Titel **Techno Cop** läßt wohl keine Frage, mit was für einem Genre uns das im Winter bei JVC erscheinende Mega-CD-Spiel konfrontiert. Handfeste Prügeleien mit Jean Claude "Kieferbrecher" van Damme. Cryo verspricht unglaubliche Animationen in supersanftem Scrolling.

Für PC-Spieler soll **Revenge** bei Mindscape herauskommen. Leider gibt es nur spärliche Infos, da dieses Cryo-Programm noch in einem sehr frühen Stadium ist: ein Adventure, in dem man sich nicht von Screen zu Screen flipt, sondern scrollt. Große Teile wurden auch hier mit 3D-Studio produziert.

Als Konvertierungen stehen demnächst ins Haus: **Dune** fürs CD-32 und **Megarace** für CD-32, Mega CD und 3DO.



Nestlé setzt auf Langohren

Ein Hase lernt das Hüpfen



▲ *Schneeeeehoppler...*

Immer mehr Firmen entschließen sich, ihre Produkte auch durch das Medium Computer bekannt zu machen. Die Firma NESTLÉ hätte das eigentlich gar nicht nötig, hält sich doch NESQUIK seit Jahren marktführend an oberster Stelle. Und doch wagte man den Schritt...

Die neue Markenfigur von **Nesquik** ist ein Hase namens **Quiky**. Auf jeder Packung ist er zu sehen, und in TV-Werbespots gibt es ihn schon lange. Eines Tages flatterte dann bei Nestlé ein Brief von zwei Studenten namens Jan Schmonsees und Reinhold Finke sowie von einem "Zivi", Nicholas Ströhlein, auf den Tisch. Darin fragten die drei an, ob Interesse bestehe, ein Werbespiel zu kreieren.

Man wollte! Und so entwickelte man gemeinsam die Idee, das Langohr in ein Jump'n'Run zu stecken, dessen Inhalt der folgende sein sollte: Es gilt, die verlorengegangenen Seiten der streng geheimen Nesquik-Rezeptur wiederzufinden. Zielgruppe für das Game sollten die 4–13jährigen sein, also mußte ein nicht zu kompliziertes, phantasievolles und vor allem gewaltfreies Spiel geschaffen werden. Über die Frage, auf welchem Rechner es entstehen sollte, war man sich schnell einig, denn in unmittelbarer Nachbarschaft des Hoechster Unternehmens **Nestlé** hat Commodore seinen Sitz. Und da die meisten Spieler in diesem Alter als Computer einen Amiga haben, war dieser Punkt doppelt schnell geklärt.



▲ *Astra 1-G*

Der Nachbar war einverstanden, und so schafften es die drei Jungs, in nur vier Monaten unter dem Label **Tricky Quiky Games** das Spiel **Die Suche nach den verlorenen Seiten** fertigzustellen. Auf der CeBIT wurde es dann erstmals einem größeren Publikum präsentiert, mittlerweile ist es schon in Tausenden von Laufwerken gelandet und erfreut sich größter Beliebtheit.

Wen wundert's – die fünf Levels sind sowohl grafisch als auch spielerisch sehr abwechslungsreich gestaltet, und die Musik paßt sich den jeweiligen Gegenden an (u.a. unter Wasser, bei der Bunny-Sphinx und sogar in einem Fluglevel). Quiky muß auf seiner Reise nicht nur die Seiten wiederfinden, sondern auch zahlreichen Feinden ausweichen. Verlorene Energie bekommt er mit Nesquik sofort zurück (sehr nett animiert!), "Munition" und ab und zu auch ein Extraleben gibt es ebenfalls. Für jedes Level bleiben nur zehn Minuten Zeit.



▲ *Wuuuusch...*

In einem Bonuslevel muß man sich durch ein Labyrinth schleichen, und wenn man alle Leben verloren hat, kann man durch Nachfüllen der Nesquik-Packung mit dem Nachfüllbeutel ein Continue erreichen. Das ist aber fast noch schwieriger als das Spiel selbst. Nicholas als Programmierer, Jan, der für Musik und Soundeffekte sorgte, und Reinhold, der Grafiker, haben wirklich gute Arbeit geleistet. Und die "Werbung" im Spiel wirkt absolut nicht störend.

Der offensichtliche Erfolg des Erstlings sollte sowohl den Entwicklern als auch den Sponsoren Mut machen, es nicht bei diesem einen Game bewenden zu lassen. Vielleicht ein Adventure mit dem Hasen, vielleicht noch ein Jump'n'Run. Abwarten und Kakao trinken...



▲ *Hier geht es nicht um die Goldmillion*

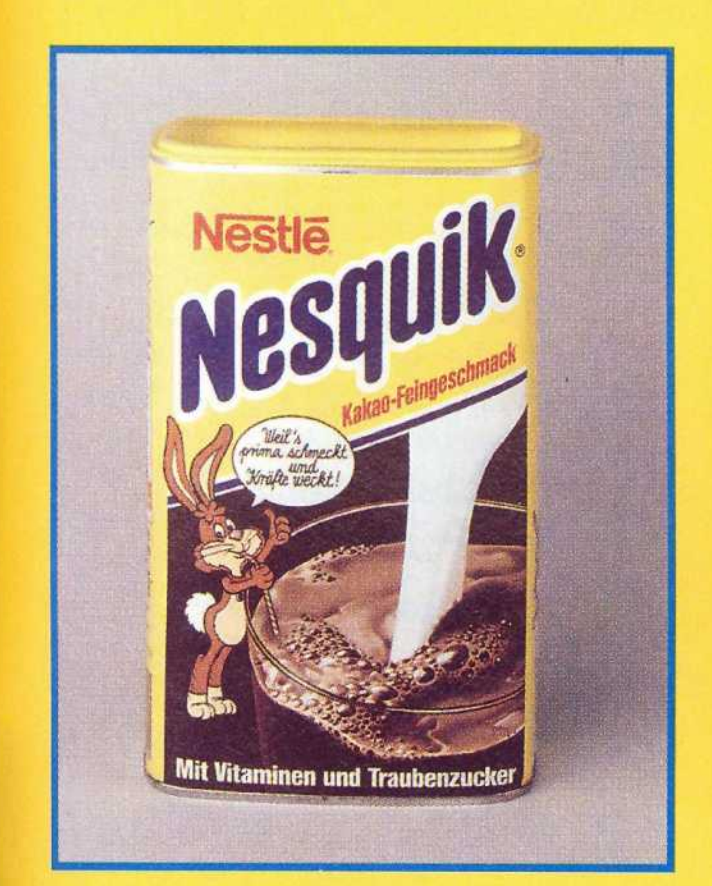


▲ *Hattu Möhrensaft? – Nee, bloß Nesquik!*

ASM und Nesquik laden ein zum "Tricky Quiky Games"-Gewinnspiel:

Sei kein Hasenfuß...

NEU
TRICKY QUIKY GAMES
„DIE SUCHE NACH DEN VERSCHOLLENEN SEITEN"
Das Nesquik-Computerspiel für den *AMIGA*



...und hilf dem munteren Bunny von NESQUIK bei der Jagd nach den verschwundenen Seiten der geheimen Rezeptur. Doch bevor Du Dich ins Abenteuer stürzt, solltest Du wissen, wie Dein Freund eigentlich heißt und was ihn und Dich auf der Reise so stark macht. Also: Wie heißt der Retter, der die Welt vor der großen Nesquik-Krise bewahrt? Und was stärkt ihn auf der Reise durch die Welten? Die Antworten findest Du in der Firmenstory auf der linken Seite. Schreib sie einfach auf eine Postkarte, frankiert und adressiert an:

ASM
Kennwort Nesquik
Postfach 1870
37258 Eschwege

Zu gewinnen gibt es natürlich auch was, nämlich:
10 mit tollen sommerlichen Überraschungen prallgefüllte Nesquik-Sporttaschen und 10 Nesquik-Plüsch-Bunnies. Also: auf die Läufe, fertig, prost!



Das aktuelle Promotion-Spiel von Nesquik, "Auf der Suche nach den verschollenen Seiten"

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1994, der Hase hoppelt nicht über den Rechtsweg.

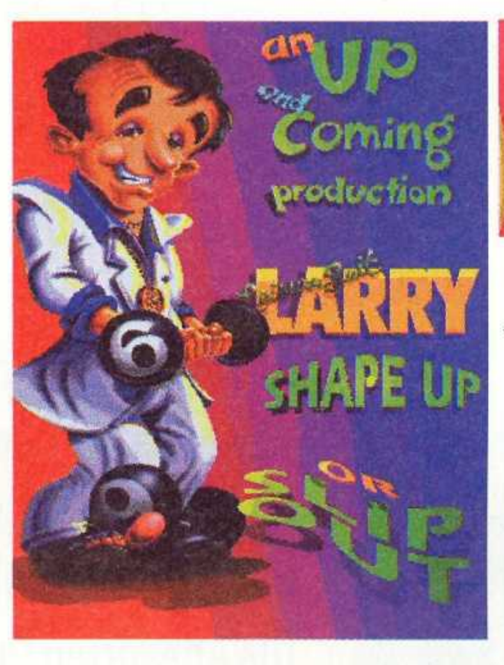
Immer wieder montags...

Für viele Arbeitnehmer (und, sollten gewisse Gerüchte stimmen, auch Arbeitgeber) ist der Montag ein besonderer Tag. Auch wir bilden dabei keine Ausnahme. An diesem Montag nämlich zieht Marcus ein langes Gesicht und moniert: "Mir ist eben beim Hochfahren des Rechners Windows abgeschmiert." Jürgen indes stellt eine lebensgroße Abbildung von Commander Cisco aus "Deep Space Nine" auf, und zwar so, daß man nicht mehr an das Regal mit der neuen Software gelangt. Veras Zitronenwässerchen ist übers Wochenende warm geworden. Eine gewisse Ähnlichkeit mit der Verhaltensweise eines gereizten Lamas ist wahrscheinlich nur ein Zufall. Peter hetzt mal wieder mit Höchstgeschwindigkeit durch die Räume und hat vor lauter Nervosität Schwierigkeiten mit dem Anrufbeantworter. "Stumm wie'n Fisch! Los, sag jetzt was, du Fehlkonstruktion!" Mit vereinten Kräften rücken wir dem Ding zu Leibe, und schließlich klappt doch noch alles, wie es soll. Noch erstaunlicher: Wir anderen bleiben verschont von Pannen und Zwischenf...

Nachtrag: Dieses Vorwort wurde zweimal geschrieben, da die erste Version dank eines Stromausfalls nicht mehr zu retten war. Der Schreiber übrigens auch nicht. Wir schalten um zu den Konvertierungen. Und diesmal haben wir uns bemüht, keine Montagsprodukte mit hereinzunehmen. Euer Klaus

Inhalt	Seite
1990 (PC)	114
Aladdin (GG)	115
Arielle, die Meerjungfrau (GB)	113
Battletoads (GG)	115
Evolution Dino Dudes (Jag)	114
Road Rash (GG)	113
Sabre Team (PC)	115
Streets of Rage II (MS)	113

Replay News





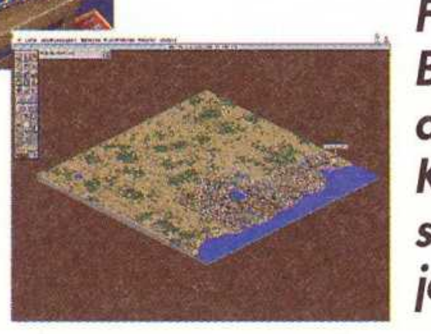
▲ Larry VI (Mac)
◀ Sierras Dauerermittler in seinem sexten Abenteuer – Macintosh-Besitzer wird's freuen.



◀ Pinball Dreams (SNES): Beim nächsten Mal ausführlich besprochen, diesmal "nur" die vier Tische als Screenshots

Cool Spot (PC): ▶ Auf den ersten Blick könnte diese Umsetzung ganz nett sein. Den zweiten Blick riskieren wir in der 9/94.





◀ SimCity 2000 (Mac): Stadt der Zukunft oder Alptraum? Diese Frage finden Mac-Besitzer nun beantwortet. Der Kauf lohnt sich – soviel sei schon jetzt verraten.

Streets of Rage II

(Master System)

ca. 89,95 DM, Test in: **ASM 1/93** (Mega Drive), Hersteller: **Sega, Japan**, Muster von: **Sega**, Deutschland.

Du schleichst langsam und vorsichtig durch die dunklen Straßen der Stadt. An jeder Ecke könnte der nächste Feind lauern...

Streets of Rage II ist ein typisches Straßenkampf-Spiel, bei dem drei Freunde durch die gefährlichsten Ghettos ziehen, um die Macht eines Syndikats und seines mysteriösen Anführers zu brechen. Mit einer (zumindest den Gegner) umwerfenden Vielzahl von Hieben, Tritten und Sprüngen kämpfen sie sich durch vorbeiscrollende dunkle Gassen und werden dabei auch oft von mehreren Gangstern gleichzeitig in die Zange genommen.

Das Game war letztes Jahr auf dem Mega Drive ein Riesenhit – auch wenn es sicher keine Originalitätspreise bekam. Klar, daß Sega da eine Master-System-Variante nachschiebt. Beim ersten Anblick werden die Gesichter aber lang, denn was sich da an Miniatursprites auf dem Bildschirm tummelt, hat mit den 16-Bit-Helden nicht mehr allzuviel gemein.



▲ *Das war aber jetzt ein bißchen zu heftig!*

Ebenso schleierhaft ist, warum man auch bei der zweiten Folge dem Master System einen Zwei-Spieler-Modus vorenthalten hat. So, trotz des Gemeckers bleibt festzuhalten, daß das Spiel aus unerfindlichen Gründen kräftig Spaß macht und nicht allzu schwer ist. Ein Tritt in den Magen hier, ein Schlag mit dem Metallrohr auf den Kopf eines Gegners da ist zwar sicher nicht jedermanns Geschmack, aber man weiß ja vorher, daß einen ein knallhartes Game erwartet. Wer also nur ein Master System hat, ist nicht schlecht bedient. Irgendwie bleibt eben nur das Gefühl, daß technisch mehr drin gewesen wäre...



Urteil: 8 ZUFRIEDENSTELLEND

Arielle, die Meerjungfrau

(Game Boy)

69,95 DM, Test in: **ASM 4/93**, (Mega Drive), Hersteller: **Capcom**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Arielle hatte sich heiß und innig in den Prinzen Erik verliebt und dank der Seehexe Ursula konnte sie auch menschliche Gestalt annehmen. Beide genießen ihre junge Liebe, und nichts kann ihr Glück trüben, bis... – ja, bis ihre Freunde Fabius, Sebastian und Scuttle, der Albatros, auftauchen und ihr schlechte Nachrichten überbringen: Die böse Ursula hat einen besonderen Trank gemixt, der alle Meerestiere unter ihre Herrschaft zwingt. Gemeinsam mit ihren Freunden begibt sich Arielle auf die Jagd nach der Hexe Ursula. Hier greifst Du helfend ein und steuerst die Gute durch die vielen Gefahren. Du mußt Muscheln auf dem Meeresboden aufsammeln. Mit Deiner Flosse kannst Du den Sand aufwirbeln und so Gabeln und Pfeifen ergattern, die Dir Extrapunkte bringen oder Herzen, die gut für Deine Lebensenergie sind. Grafisch sieht **Arielle, die Meerjungfrau**, gut aus, der Sound ist mir persönlich etwas zu dudelig. Alles in allem ein durchwachsenes Game-Boy-Spielchen.

▲ *Gleich gibt's was auf das böse Fischmaul*





Urteil: 8



Road Rash

(Game Gear)

ca. 120 DM, Test in: **ASM 12/91** (Mega Drive), Hersteller: **U.S. GOLD**, Muster von: **Selling Points**

Auto- oder Motorradrennen auf Computern üben immer eine starke Faszination aus: Hier darf ja jeder so fahren, wie er will und nicht wie er muß. Daß ein Rennen auch auf dem Game Gear Spaß machen kann, hätte ich vor **Road Rash** allerdings nicht vermutet. Road Rash ist ein Motorradrennen auf verschiedenen Highways der USA. Ob Landstraßen, Wüstenpisten oder Beachways, jedesmal geht es wahlweise gegen vom Game Gear gesteuerte Motorräder oder zu zweit gegeneinander. Netterweise unterliegt dieses Rennen nicht den normalen Regeln. So kann es vorkommen, daß der vor einem herfahrende "Kollege" beim eigenen Überholversuch mal eben den Knüppel herausholt und die Fahrtrichtung durch "Speichenhärtetest" kurzfristig ändert. Auch ist das Rempeln äußerst beliebt. Zusätzlich finden die Rennen nicht auf abgesperrten Straßen statt, so daß öfters mal ein Auto entgegenkommt. Road Rash ist grafisch und spielerisch gut gelungen, nicht allzu schwierig und vor allem im Zweispielermodus ein – im wahrsten Sinne des Wortes – Renner.



▲ *Gleich gibt's was zwischen die Speichen...*



Urteil: 10



69 DM, Test in: **ASM 2/94** (Amiga), Hersteller: **APC& TPC**, 83236 Übersee, Muster von: **Hersteller.**

1990 (PC)

Wie man eine Partei gründet, sich gegenüber den anderen Parteien behauptet, die Wähler auf seine Seite zieht und vor allem viel Geld kassiert, das konnten wir schon auf dem Amiga bewundern. Die PC-Version des Politspiels "1990" steht der Ur-Fassung in nichts nach.

Sieht man sich unsere Parteienlandschaft so an, dann bekommt man a) das Grausen und b) den Wunsch, selbst was auf die Beine zu stellen. Wie man so etwas macht, verrät 1990 – das Spiel zum Superwahljahr '94. Richtig geraten, hier kann man alles besser machen als uns' Helmut, und der Traum von der Macht ist nur einen Mausklick entfernt.

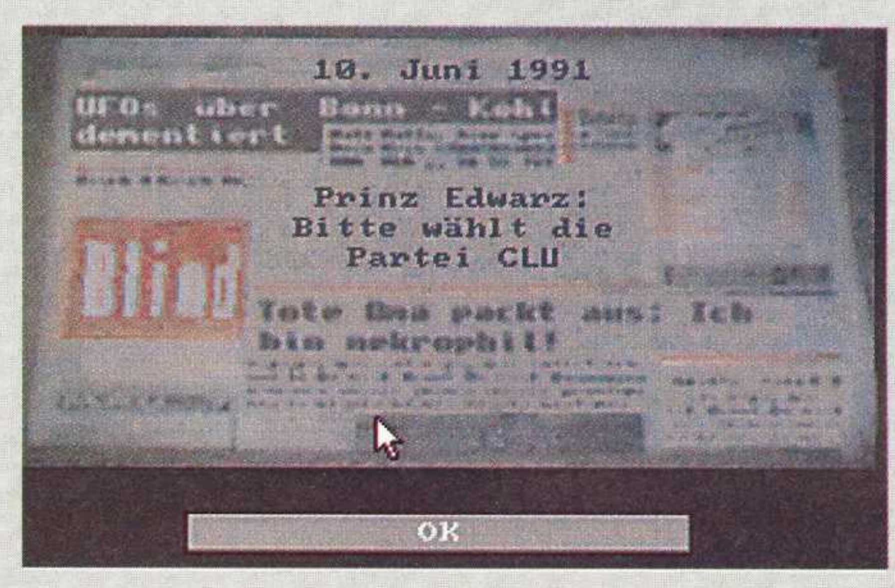
Im Spiel gründet man eine Partei und stellt ein Parteiprogramm auf. Dazu werden Entscheidungen gefordert, die aus dem Anklicken von Themen, Meinungen oder Statements bestehen. Je nach politischer Richtung nimmt man eine Position ein, die durch das Parteiprogramm zur Richtung wird. Jetzt gilt es noch, Wähler zu finden und zu binden.

Natürlich fallen auch Wahlen an. Stellt man sich zur Wahl, dann muß man auch für Werbung sorgen: Ergüsse dieser Art bekommen wir in Hessen ja gerade wieder reichlich zu sehen und zu hören (würg!). War die Wahl erfolgreich, so gibt es für jede Stimme Geld (Thema Parteifinanzierung). Auch die Beteiligung an Sendern, Druckhäusern und ähnlichen potentiellen Werbeträgern ist nicht zu verachten.

Ging die Wahl in die Hose, dann ist es Zeit, das Parteiprogramm zu überprüfen. Doch Vorsicht, das Präsidium macht solche Änderungen nicht sehr oft mit.

"1990-PC" ist gut gelungen: eine Management-Simulation, die ein Stück Demokratie auf den Bildschirm bringt. Ich gehe sogar soweit, dieses Programm an Schulen zu empfehlen, um den Politik-Unterricht wieder interessanter zu machen. Es gibt keine vorgefertigte Meinung, jeder politisch Interessierte kann seine Partei so führen und sein Parteiprogramm so wählen, wie er es für richtig hält.

Die Grafik ist nicht so ausgereift wie in anderen Games, letzten Endes kommt es hier aber mehr auf den Spielwitz an. Und der stimmt!



▲ *Lächelnde, kinderküssende Politiker! Uääh...*



ca. 100 DM, Hersteller: **Imagitec Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Evolution-Dino Dudes (Atari Jaguar)

Humans zum ersten, zum zweiten, zum Jaguar!! Imagitec Design präsentiert sein zweites Spiel für die Katze. Ist die Umsetzung gelungen?

Der Spielablauf dürfte hinlänglich bekannt sein: Ein paar Neandertaler haben nichts Besseres zu tun, als sich in Lemmings-Manier durch ihre prähistorische Welt zu schlagen, um nebenbei das Rad, Feuer und weitere steinzeitliche Revolutionen zu entdecken. Dargestellt wird das Ganze in einer an sich recht spaßigen und gelungenen Grafik, die aber dem Jaguar keineswegs zur Ehre gereicht. Man hat hier nur die Hintergrundgrafik durch digitalisierte Motive ein wenig aufgemotzt. Soundmäßig werden zwar zum Spiel passende Kompositionen geboten, die auch nicht nerven – diese sind aber zweifelsohne von der Qualität her auch auf dem SNES realisierbar/realisiert worden. Ein Griff ins Klo sind jedoch die FX; das hört sich an, als ob sich ein Betrunkener übergeben müßte...

Dafür bewegen sich die Humans aber recht flott, und auch das Scrolling geht in Ordnung, wenn sich die Animation auch nur auf zwei Phasen beschränkt. Alles in allem kann man die technische Ausführung also als solide bezeichnen, was auch auf den Spielspaß zutrifft. Verschiedene Elemente wie das Überwinden von Schluchten durch Speerwerfen, das Abfackeln von hinderlichen Bäumen, die Benutzung von Flugsauriern, wilde Heizereien auf einem Rad etc. sorgen für eine gehörige Portion Fun.

Leider wiederholen sich die Gags auf Dauer zu oft, so daß die Motivation über einen längeren Zeitraum deutlich abnimmt. Für alle Gedulds-/Tüftel-/Puzzlespieler bleibt aber ein umfangreiches, achtzig Level langes Denkmonster übrig, das zwar nicht mit Lemmings mithalten kann, allerdings für Jaguarbesitzer wegen (noch) momentanen Modulmangels eine Kaufüberlegung wert ist. Knobelfreaks müssen hier zuschlagen, sofern sie das nicht schon auf einem der zahlreichen anderen Systeme getan haben. ■

Bernd Quermann/Martin Lethaus



▲ *Auch Leitern sind die Handlung verstrickt*



(Game Gear)



ca. 70 DM, Test in: **ASM 9/93 (Game Boy)**, Hersteller: Rare/**Sega**, Muster von: **Sega**.

Raus aus dem glitschigen Naß, rein ins Abenteuer: Wenn die Kampfkröten auf dem Game Gear losgelassen werden, bleibt kein Auge trocken - selbst das des Spielers nicht.

Was da noch vor gut einem Jahr über die Schwarz-Weiß-Displays der Kekskisten huschte, gibt sich jetzt in Farbe, dazu mit erweiterten Soundeffekten und endlich gut animierten Charakteren, die auch wie Kröten aussehen.

Dem Spielablauf hat das gleichwohl keinen Abbruch getan. Schade eigentlich, denn ein sinnärmeres Prügelspiel hat die Welt selten gesehen. Die Schlagtechniken beschränken sich auf das Zutreten mit den matschigen Füßen und das Boxen mit den Schwimmhäuten.

Und was die Gegner angeht: Sie sehen aus wie frühe Versuche des Dr. Frankenstein und trampeln durchs Getreide und durch die Saat.



▲ *Hilft nix: Auch eine Fahrt im Jet macht das Game nicht schwungvoller*

Nicht einmal entfliehen kann man ihnen, denn das Programm scrollt erst dann weiter, wenn alle Gegner auf dem Screen umgenietet wurden.

Alles in allem also ein Game, das es kaum so bunt treibt, wie es nun aussieht. Die Kröten für die Kröten könnt Ihr Euch also sparen – und die Pommes-Schale in der Verpackung gibt's beim Imbiß um die Ecke eh billiger.



(Game Gear)



ca. 70 DM, Test in: **ASM 2/94** (Mega Drive), Hersteller: **Sega**, Muster von: **Hersteller**.

Na, da hat uns Sega ja was Feines eingetütet: ein Abenteuer aus 1001 Nacht, umgesetzt in nicht ganz so viele Levels (sieben sind's) für den geübten Joystick-Artisten und Jump'n'Run-Fan.

Diesmal ist der Begriff "Jump and run" wörtlich zu nehmen: Aladdin (oder Aladin? oder Allah-Din? Und wenn ja, welche DIN-Norm?) wird beim Klauen eines Apfels entdeckt, von der Sultanwache durch den Bazar gehetzt und muß in Windeseile rollenden und stehenden Fässern ausweichen; Aladdin muß sich aus dem Gefängnis befreien und dabei durch eine Höhle klettern, Aladdin muß über den Dächern der Stadt entlanghüpfen, Aladdin muß, muß, muß...

Belohnung für alle Heldentaten und Fluchtversuche ist die Storyline, die sich zwischen den Levels



▲ *Wüstenrot-Tag? Nein, Aladdin auf der Flucht vorm Sultan*

entlangspinnt und auch auf dem Game Gear keinen Deut an Qualität eingebüßt hat. Grafik und Sound sind wirklich erstklassig und gereichen dem Disney-Zeichentrick zur Ehre. Nur die Animation unseres Helden ist ein klein wenig sparsamer ausgefallen. Aber sonst? Das Spiel besticht durch seinen spannenden, immer wieder überraschenden Spielablauf und wird dank Level-Paßwörtern bestimmt nie langweilig.





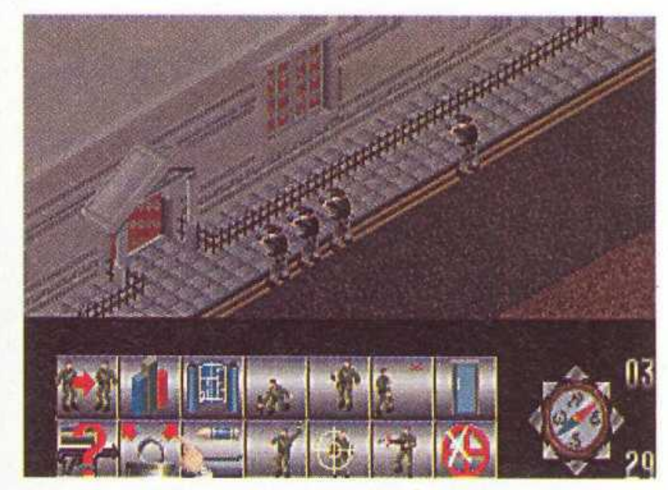
(PC)

ca. 90 DM, **Test in:** ASM 1/93 (Amiga), Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Fast zwei Jahre mußten ins Land gehen, bevor Krisalis die Umsetzung des Geiselspiels Sabre Team für den PC besorgte.

Das gute alte "Säbelteam" schmeckt immer noch wie frisch gepreßt: Der Spieler stellt aus einer Eliteeinheit eine Truppe zusammen, um gekidnappte UNO-Funktionäre zu befreien. Das Ganze läuft dann ungefähr so ab wie bei der GSG9, ist aber hoffentlich erfolgreicher. Den Grundstein für diesen Erfolg legt der Spieler mit der richtigen Wahl der Waffen und sonstigen Ausrüstungsgegenstände sowie der Taktik, mit der die vier Mannen ins Gefecht geschickt werden.

Wer da auf Action wartet, wird vielleicht enttäuscht sein: Sabre Team spielt sich eher wie eine verschärfte Variante von Schach. Für jeden Soldaten wird der Spielzug festgelegt, die Art

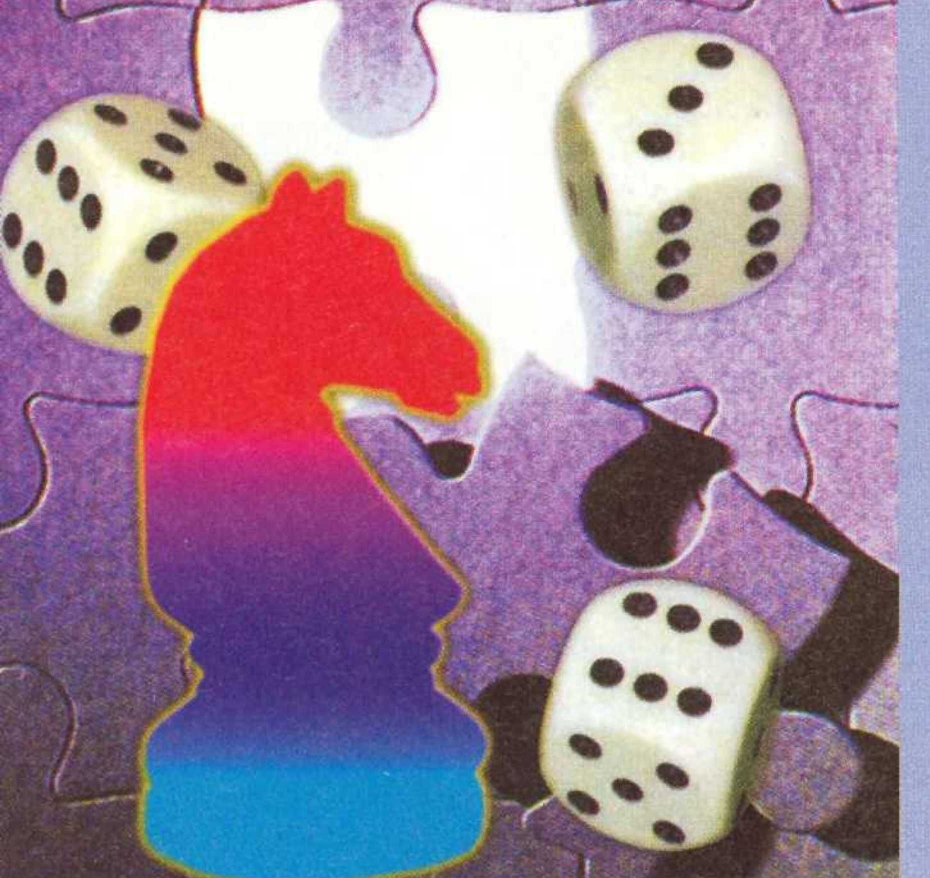


▲ *Marschbereit: Den Kidnappern geht's an den Kragen*

seiner Bewegung bzw. die Benutzung einer Waffe. Sind alle vier Jungs mit Aufgaben betraut, überlegt sich der Rechner Gegenmaßnahmen.

Kein schlechtes Strategiespiel, auch anno '94 nicht. Außerdem gibt's passable Grafiken und ein paar nette Sounds. Störend nur: Die harten Jungs sehen doch glatt den Blues Brothers ähnlich – und wirken damit ganz und gar nicht einschüchternd...





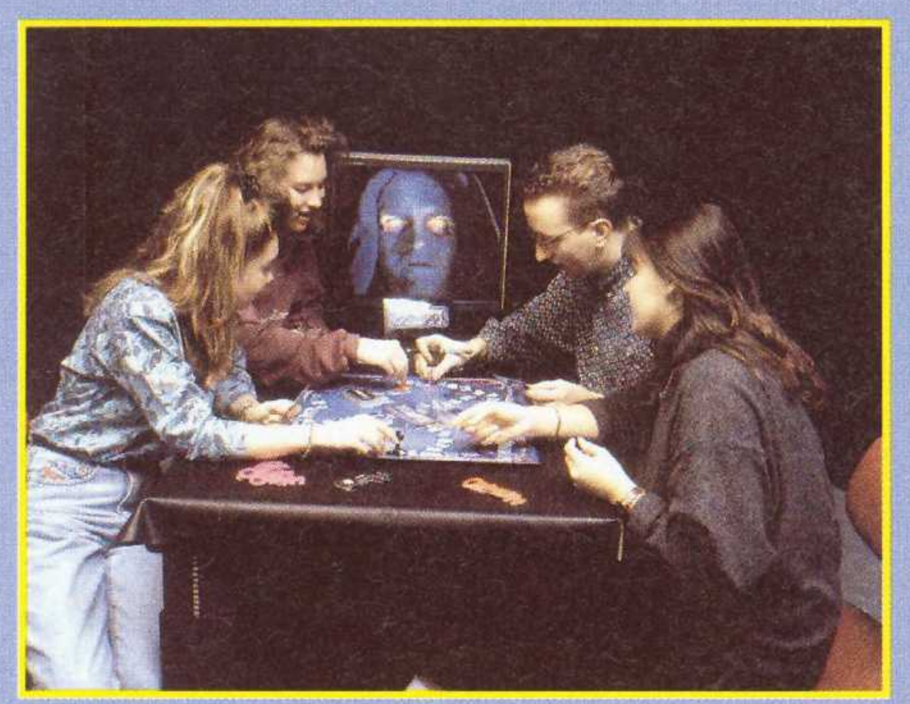
HAND & KOPF

Aus den USA kommt die Idee, den Videorecorder neben dem Spieltisch aufzubauen und Gesellschaftsspiele mit "multimedialer" Unterstützung herauszubringen. Wir haben uns zwei solche Spiele angesehen.

Video macht Spieler froh?

Wirklich neuartige und wegweisende Ideen auf dem Brettspiel-Markt sind eine echte Rarität. In den 70er Jahren kamen mit dem Erfolg der Elektronik-Taschenspiele, der Vorläufer des Game Boy, erstmals auch Gesellschaftsspiele auf den Tisch, in denen die elektronische Unterstützung eine entscheidende Rolle spielte. "Blip" machten diese Spiele, und "Zapp" machten sie manchmal auch. Lämpchen blinkten, kleine Elektromotoren surrten, und das Ganze war – weil es ja wie Hi-Tech aussah – natürlich immer schön teuer. Als die allgemeine Faszination der Elektronik nachzulassen begann, verschwanden auch elektronisch unterstützte Brettspiele nach und nach vom Markt.

Zu Befehl, oh Meister der Mütze: "Atmosfear" vermittelt besten Kadavergehorsam ▼



Jetzt, da das "multimediale Zeitalter" angebrochen ist, steht sozusagen die Ablösung vor der Tür: Der anglo-amerikanische Markt hat entdeckt, daß sich ein Videorecorder vortrefflich eignet, um ein Brettspiel zu ergänzen. Eine fernsehsüchtige Gesellschaft zum Spielen zu bewegen, indem man ihr liebstes Spielzeug einfach integriert, das klingt fast zu simpel, um funktionieren zu können.

ATMOSFEAR

Basisspiel: **80 DM**, Atmosfear II+III (Ergänzungssets zum Basisspiel): je **ca. 70 DM**, für: **3 – 6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Schmidt Spiel + Freizeit GmbH**, 85386 Eching.

Video als Spielmagnet?

In Deutschland hat die Firma *Schmidt-Spiele* zuerst reagiert und die Reihe der Atmosfear-Spiele eingekauft, die im Ausland bereits überaus erfolgreich gewesen ist. Zum Basisspiel sind mittlerweile zwei weitere Videos erschienen.

"Fahren Sie die Lautstärke Ihres Fernsehers hoch und verdunkeln Sie den Raum." Nein, nein, das ist nicht der Aufdruck auf einem Stöhn-Video von Beate Uhse, sondern die Aufforderung an Spieler von "Atmosfear". Wie der doppeldeutige Name schon zeigt, lebt dieses Spiel fast ausschließlich von der pseudo-gruseligen Stimmung, die es verbreiten will. Hat man also das passend schummrige Ambiente geschaffen, das Spielbrett mit dem darauf abgebildeten Friedhof samt Gräbern ausgebreitet und die Figuren verteilt, startet man einfach die "Videoorgel" und beginnt zu spielen. Ab jetzt dauert das Ganze maximal 60 Minuten – genau wie beim "Enterprise"-Videobrettspiel von MB, das wir in ASM 6/94 auf Seite 18-20 vorgestellt haben. Nach genau einer Stunde ist das "Atmosfear"-Video zu Ende, und alle haben verloren – wenn nicht vorher ein Spieler die 6 Schlüssel seiner Farbe zusammenbekommen und den Videofilm gestoppt hat. Die Schlüssel erhält man im Rahmen einer öden Würfelei, denn "Atmosfear" entpuppt sich im Kern als reines Glücksspiel mit dem spielerischen Reiz einer toten Ratte. Oft muß man aussetzen oder warten, bis man eine bestimmte Zahl gewürfelt hat. "Schicksalskarten" und "Ereignisfelder" verstärken beim Spieler das Gefühl, eine lebende Würfelmaschine zu sein.

Gruselspiel mit "Jawoll!"-Effekt

Also ein Flop – so könnte man denken, doch weit gefehlt. Wenn zum ersten Mal der "Herr der Schlüssel" auf dem Bildschirm auftaucht und von Donnerschlägen begleitet ("Fahren Sie die Lautstärke hoch...!") seine Befehle erteilt, spätestens dann wird klar, worin der einzige Reiz des Spiels bestehen kann. Und tatsächlich: Eine Weile lang wartet man ständig auf sein erneutes Auftauchen, darauf, welche Sprüche er wohl diesmal ablassen wird und wem er genüßlich eine Fahrkarte ins schwarze Loch verpaßt oder mit viel Glück sogar zu einem Schlüssel verhilft. Mit der Zeit kann aber selbst das ständige Altern des "Herrn der Schlüssel" und die wirklich gut gemachte Schminktechnik keine Spannung mehr erzeugen.

Selbst das scheinen die Macher des Spiels wohl geahnt zu haben. Daher haben sie einen besonders perfiden Mechanismus eingebaut. Wird ein Spieler vom "Herrn der Schlüssel" angesprochen, hat er sich lautstark mit "Ja, mein Herr der Schlüssel!" zu melden. Unter-

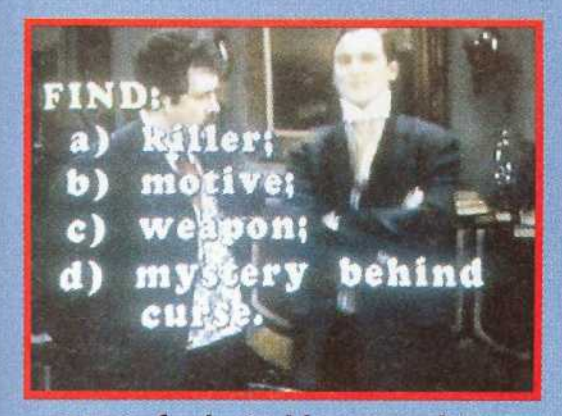
▲ *Hier geht es englisch zu: Das "221B Baker Street Video Game" weckt den Sherlock Holmes in Euch*

BAKER STREET VIDEO GAME

ca. 90 DM, für: **1 – 4 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Gibson Games**, England, Bezugsmöglichkeit: **Welt der Spiele**, 60437 Frankfurt.



Im stilechten Londoner Nebel ▶ zieht man die gewohnt messerscharfen Schlüsse



▲ *Die Aufgabe ist klar – jetzt kann es losgehen!*

läßt er das, muß er ins schwarze Loch, die Mitspieler werden schon darauf achten. Auch den blödesten Befehlen muß sofort Folge geleistet werden, immer mit passendem "Ja, mein Herr der Schlüssel!". Dieses gehorsame Unterwerfen ist es vielleicht auch, was das Spiel bei der hauptsächlich anvisierten Kundschaft, nämlich Leuten zwischen 12 und 16 Jahren, so erfolgreich macht. Nicht erst die Neonazis haben gezeigt, wie ausgeprägt bei vielen Teenagern das Bedürfnis nach einer starken Leitfigur ist (und wie gerne diesem Führerprinzip dann weiter gefolgt wird). Jedes herausgebrüllte "Ja, mein Führer!" – oh pardon, will sagen "Ja, mein Herr der Schlüssel!", erinnerte mich doch fatal an eine ganz andere Zeit der deutschen Geschichte. Daher kann ich das Spiel nicht einfach nur als langweilig oder schlichtweg blöd abtun. Derart plump und geschmacklos ist wohl kaum jemals das "Führer, befiehl, wir folgen dir"-Feeling als harmlos-gruseliges Spiel verpackt worden.

Der Hersteller scheint das bemerkt zu haben, denn Atmosfear II – Der Zombie kommt ganz anders daher. Nicht mehr ein herrischer Führer, sondern ein rappender, fast clownesker Baron Samedi erwartet uns dort als Gastgeber. Zwar muß auch hier bedingungslos gehorcht werden, aber "Hey Baron, das check' ich!" als immer wieder geforderte Losung klingt doch gleich viel harmloser. Daß sich am Prinzip nichts geändert hat, wird hier gut kaschiert, aber dafür kommt eine neue faschistoide Denkweise ins Spiel. Man nehme: einen Außenseiter. Liebevoll sucht sich der Baron im Spiel einen der Spieler als "Stinktier" aus, dem es im weiteren Verlauf des öfteren an den Kragen geht. Mit sadistischem Lächeln und immer neuen Bosheiten wird so eine Figur geschaffen, die dem Rest der Spieler Gelegenheit gibt, sich als Gemeinschaft gegenüber dem minderwertigen Ausgestoßenen zu fühlen. Der "Spaß" geht auf Kosten eines anderen. Auch das ist uralt, leider auch immer wieder brandaktuell.

Atmosfear III – Die Hexe (je größer der Schrott, um so mehr Fortsetzungen gibt es davon – das lehrt schon die Kinogeschichte) kann dann nur noch die Anhänger von Dominas beeindrucken, denn jetzt tritt zum ersten Mal eine Frau als Meister auf. Daß sie Anne von Chantraine darstellen soll, eine historische Figur, die als Hexe verbrannt wurde, fällt als zusätzliche Geschmacklosigkeit kaum noch ins Gewicht (O-Ton:" Ich mag es heiß, glühend heiß").

Dem Verlag Schmidt-Spiele wäre zu wünschen, daß er die faschistoiden Tendenzen dieser Produkt-Reihe erkennt und sie schleunigst vom Markt verschwinden läßt. Vom spielerischen Standpunkt aus hat sie sowieso keinerlei Existenzberechtigung, und die technisch gut gemachte Video-Unterstützung bedeutet hier nur irreführendes Effekt-Lametta zu einem minderwertigen Produkt.

Es gab da mal was...

Doch jetzt zurück in die harte Realität des Alltags, Schluß mit Magie und Fantasy. Der Krimi ruft. Denn eigentlich hatte es mit ihm angefangen, als bereits 1985 die Firma *Parker* in Deutschland das heute nicht mehr erhältliche Cluedo-Video veröffentlichte. Anders als bei "Atmosfear" oder auch dem Enterprise-Spiel fungierte hier nicht eine Person als Spielleiter, die die Mitspieler mit überraschenden Ereignissen konfrontiert. Auch ein Spielbrett war nicht vorhanden. Das klassische Cluedo-Interieur, das Landhaus, das bereits seit vielen, vielen Jahren das Verbrechen magisch anzieht (sogar schon für eine leider viel zu schnell abgesetzte Fernseh-Show) ist hier als (Schauspiel-)Kulisse präsent. Durch Spielkarten kommen nach und nach neue Informationen ins Spiel.

Drei Fälle bot das Cluedo-Video. Es war seiner Zeit voraus – zu weit voraus, denn die Idee fand weder Nachahmer noch genügend Käufer, um Parker dazu zu bringen, über die die Herausgabe neuer Fälle nachzudenken.

"Atmosfear" und das Enterprise-Spiel lassen nun Erinnerungen wach werden – wobei man das Cluedo-Video in seiner Konzeption eher mit unserem zweiten aktuellen Testkandidaten dieses Monats vergleichen kann. Die Rede ist vom 221 B Baker Street Video Game von *Gibson Games*.

Sehr erhellend, Watson!

Sherlock Holmes ist nicht erst jetzt auf dem Plan erschienen. Nachdem der Meisterdetektiv im gleichnamigen Brettspiel, in einem Ergänzungsset und einer Reiseausgabe gemeinsam mit Doktor Watson in London wieder für Recht und Ordnung sorgen konnte, ist nun auch das Video zum Spiel erschienen. 10 Fälle – und in der Vielfalt liegt die Zukunft des Videobandes – müssen gelöst werden. Dabei rollt die Handlung wie in einem Theaterstück ab, die Spielanweisungen werden eingeblendet. Doktor Watson führt in die Fälle ein, doch ein scharfes Auge und ein gutes Gehör muß jeder Spieler selber mitbringen, um Lüge und Wahrheit in den Aussagen zu erkennen.



▲ *Nein, es gibt keine Suppe – aber trotzdem: ein Spitzen-Fall!*

Bislang hat das Spiel in Deutschland noch keinen Verlag gefunden, der es herausbringen will. Die Originalversion ist nur Spielefreunden mit fundierten Englischkenntnissen zu empfehlen. Für Fans des exzentrischen Conan-Doyle-Detektiv haben wir sogar eine deutsche Bezugsquelle für das Spiel auftreiben können. Natürlich kann man sich Dinge dieser Art auch direkt in London kaufen, die Baker Street ist immer eine Reise wert... ■

Martin Wehnert/sz





Coming Soon

Mit dem Debüt-Titel "Whale's Voyage" landete das österreichische Programmierteam NEO auf Anhieb einen Hit. Zuletzt gab es zwar mit "Der Clou!" einen kleinen Abstecher in die unterhaltsamen Aspekte des Verbrechens, aber nun kehrt man im Alpenland zu den Wurzeln des Erfolgs zurück: Die Whale startet zu neuen Abenteuern.



▲ Ob's hier auch um 7.00 schon Frühstück gibt?

Back to the Roots

WHALE'S VOYAGE II

-Work in Progress-

PC, geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga CD32, Amiga**, Hersteller: **NEO**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Der Regierungssitz des Raphastrasystems, der Skyboulevard, wurde durch die Besatzung der "Whale" zerstört, wodurch das politische Gleichgewicht wiederhergestellt war. 20 Jahre sind seitdem vergangen, und die Crew des Raumschiffs führt ein müßiges Leben in Ruhm und Luxus. Doch allmählich wird das Geld knapp, die Banken weigern sich, neue Kredite auszuspucken. Der bewährten Mannschaft bleibt nichts, als kleinere, illegale Aufträge anzunehmen, um nebenbei ein paar Markfuffzig zu machen.

Immerhin konnte die "Whale" mit einem neuen Hyperantrieb ausgerüstet werden, mit dessen Hilfe sogar interstellare Flugstrecken zurückgelegt werden können. Aber für weitere Ausbauten und Instandsetzungsarbeiten wird ebenfalls dringend Kleingeld benötigt. An dieser Stelle steigt Ihr ins Geschehen und damit in **Whale's Voyage II** ein.

Ihr müßt der Gruppe aus den anfänglichen Schwierigkeiten helfen. Doch nicht allein die finanziellen Probleme und die Differenzen mit Gläubigern sind es, die Euch beschäftigen werden. Ihr trefft u.a. auch auf Winnie Wim, das kleine Mädchen aus dem ersten Teil. In den vergangenen 20 Jahren hat sie sich (natürlich) zu einem netten Mäuschen gefra... – äh, zu einem hübschen jungen Fräulein gemausert. Sie sucht ihren verschollenen Vater.

Mit der Zeit wird Euch aber klar, daß die eigenen Probleme nicht die wichtigsten sind. Im Gegenteil: Mehrere Personen benehmen sich sehr sonderbar, ganze Planetensysteme werden aufgekauft, und irgendwie entsteht der Eindruck, daß jemand oder etwas langsam, aber sicher an Einfluß gewinnt. An unheilvollem Einfluß...

WV II ist wie der Vorgänger eine Mischung aus Rollenspiel und Handelssimulation. Auch die strategische Note im Raumkampf werdet Ihr wiederfinden. Außerdem kann jetzt auch mit der Maus gesteuert werden.

Die alte 2D-Draufsicht wurde durch eine 3D-Fraktallandschaft ersetzt. Die PC-Version wird eine 360-Grad-Soft-Zoom-3D-Routine besitzen, damit bei den Echtzeitkämpfen ein realistisches Gefühl mit jeder Menge Action aufkommt.

Die Musik wird wieder von Hannes Seifert und Clemens Helbock arrangiert, und außerdem wird es wieder eine Single-Auskopplung geben. Der Clou (gemeint ist jetzt nicht Neos zweiter großer Hit): Ein Brett- und ein Kartenspiel in der Whale's-Voyage-Welt sind bereits in Arbeit. Als Erscheinungstermin für die PC-Disk-Version wurde der Januar 1995 genannt. Es könnte allerdings trotzdem sein, daß es länger dauert – wir werden einen ausführlichen Test bringen, sobald es möglich ist. Die beiden Bilder sind jedenfalls nur ein winziger Vorgeschmack auf das, was kommen soll.



◀ Gut einkaufen, schöner leben



Karibische (Alp-)Träume

CARIBBEAN DISASTER

PC, geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Ikarion**, Muster von: **Hersteller**.

Schon im Urlaub gewesen? Nein? Wie wäre es dann mit einem Trip in die Karibik? Die Jungs von Ikarion haben da was Feines für Euch auf der Pfanne.

Packt die Badehose ein, denn Strand und Palmen erwarten Euch in einem neuen Ikarion-Spiel. Keine Sorge, Ihr werdet Euch auf der malerischen Ferieninsel in der Karibik bestimmt nicht langweilen. Das Ländchen bereitet in bester Bananenrepublik-Manier mal wieder eine kleine Revolution vor, und Ihr mischt als machthungrige und gerissene Minister volle Kanne mit – schließlich wollt Ihr ja diesmal Präsident werden. Wohl dem, der Wahlen manipulieren kann.

Caribbean Disaster ist trotz des klangvollen Namens und der witzig-bunten Grafiken nicht etwa ein Adventure, sondern ein waschechtes Strategie-Game mit viel Humor und reichlich Extras. Wunderbar vertrotteltes Militär in sämtlichen verrotteten Waffengattungen verspricht Kriegs-Action der etwas anderen Art. Politische Gegner wandern in einen ziemlich seltsamen Knast. Korrupte Kirchendiener sind einer kleinen Spende nie abgeneigt. Trinkfreudige kommunistische Agenten (die Story spielt 1967), spielfreudige Rebellen und redefreudige Bardamen wollen entsprechend behandelt werden.

Verträge macht Ihr, mit wem es Euch paßt und wann es Euch paßt, und genauso schnell brecht Ihr sie auch wieder. Ihr dürft sabotieren, über den Rundfunk Falschmeldungen verbreiten, Wähler und Wahlen manipulieren, daß es eine wahre Pracht ist. Na, läuft Euch da nicht schon das Wasser im Munde zusammen?

Das Game soll ab Juli erst Eure PCs, ab August auch CD-ROM-Laufwerke und Amigas im Echtzeitmodus unsicher machen. Eine Modem-Funktion ist vorgesehen – ebenso Computer-Gegner, die aus Euren Fehlern lernen. Was bisher von Caribbean Disaster zu sehen war, erfreute sowohl Augen als auch Ohren. Kein Wunder, schließlich ist das Programmierteam ziemlich hochkarätig besetzt: Für den Sound zeichnet Chris Hülsbeck verantwortlich, und Chefprogrammierer Hendrik Nordhaus durfte schon für den "Patrizier" viel Lob einheimsen. Gute Voraussetzungen für ein Hitprogramm aus dem Hause Ikarion.



▲ *Den Robinson-Club hätte ich mir anders vorgestellt!*



Schubidu... I wanna be like youhuhuhu...

THE JUNGLE BOOK

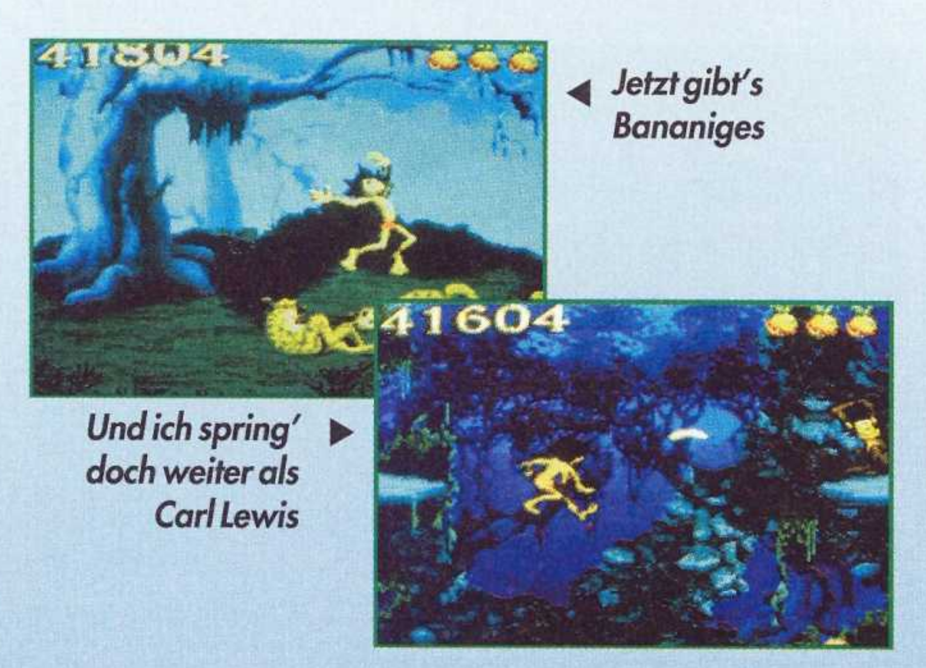
Super NES, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Freunde, wärmt schon mal Euer SNES vor. In Bälde kommt superheißes Frischfutter, auf das der gefräßige Schacht schon ungeduldig wartet: The Jungle Book.

Wenn ich den Namen Disney höre, klingeln bei mir sämtliche Alarmglocken: Achtung, Achtung, da kommt ganz heiße Soft auf mich zu. Und in der Tat, es stimmt: Mowgli, der kleine Dschungelbub, nähert sich mit unglaublicher Geschwindigkeit dem Tag der Veröffentlichung. Daß dies auch geschieht, dafür sorgen die Leute von Virgin, die sich die Rechte an dieser Walt-Disney-Story gesichert haben. Rudyard Kipling war der Schöpfer von Mowgli, Baghira, Shirkhan, Kaa, Balou und vielen anderen Figuren, die im Dschungelbuch ihren Niederschlag fanden. Walt Disney setzte diese Geschichte fantastisch in animierte Bilder, sprich in einen der weltbesten Zeichentrickfilme um. Nun sind Mowgli und seine Freunde auf dem Weg zu den heimischen Spielkonsolen.

Mowgli, ein zehnjähriges Menschenkind, ist im Dschungel unter wilden Tieren aufgewachsen. Seine besten Freunde sind Baghira, der Panther, und Balou, der Bär. Mowgli möchte so gerne im Wald bleiben, aber leider ist das nicht möglich. Er muß den Dschungel und damit seine Freunde verlassen, denn Shirkhan, der Menschenfresser-Tiger, macht Jagd auf alle Menschen. Etwas traurig macht sich Mowgli auf den gefahrvollen Weg zur Menschensiedlung außerhalb des Dschungels.

12 farbenfrohe Levels, reichlich Rätsel und Aufgaben warten auf Mowgli. Er kann sich dabei wie Tarzan von Liane zu Liane schwingen, auf Bäume klettern und Hindernisse aus dem Weg räumen. Neben dem üblen Shirkhan wollen ihm verrückte Affen ans Leder, die er mit gezielten Bananenwürfen aus ihren gehobenen Stellungen befördert. Ferner gibt's natürlich reihenweise andere Gegner und Hindernisse, die er aus dem Weg räumen muß. Ich denke, Ihr könnt Euch auf ein gutes Game freuen.



◀ *Jetzt gibt's Bananiges*

Und ich spring' doch weiter als Carl Lewis ▶

Malcolm is back



◀ *Malcolm sieht als Baby richtig unschuldig aus*

KYRANDIA 3

-Work in Progress-

PC, Hersteller: **Westwood Studios**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Bunte Bilder werfen große Schatten voraus – na ja, oder so ähnlich. Auf jeden Fall sehen sie schön aus: die ersten Shots von Kyrandia 3 – frisch aus den Staaten.



▲ *Nettes Spielzeug!*

Mami, Mami, er hat überhaupt nicht gebohrt! ▶

▲ *Wo kommen die denn bloß alle her?*

Nach dem großen Erfolg der ersten beiden Kyrandia-Games eilt nun mit Siebenmeilenschritten der nächste Teil heran. Für ganz neugierige ASM-Leser konnten wir erste Shots erhaschen und ein wenig in die Story reinschnuppern.

Wer *Kyrandia 2 – Hand of Fate* bis zum Schluß durchgespielt hat, konnte es schon vorausahnen. Erinnert Euch nur an den Abspann, als ein riesiger Blitz in die Ruinen einschlug und eine schemenhafte Gestalt zu sehen war: Malcolm. Tja, da haben sich die Magier Kallak, Brynn, Darm und Marko mit der lieblichen Zanthia über ihren großen Sieg gefreut, und nun das: Malcolm ist wieder da. Diesmal noch schrecklicher als vorher! Hat es der oberschurkige Hofnarr aus dem ersten Kyrandia-Game doch wieder mal geschafft und sich mit einem irren Donnerschlag ins gerade wieder befriedete Land geschmuggelt. Da ist es nicht schwer zu erraten, was als nächstes auf dem Plan steht. Doch halt: So ganz genau wissen wir es auch noch nicht. Wie die Story weitergeht, könnt Ihr also erst in einer der nächsten Ausgaben erfahren.

SIMON THE SORCERER 2

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Adventure Soft**, **England**, Muster von: **Hersteller**.

Simons zweiter Zauberspruch

Zauberlehrling Simon, der vor gar nicht so langer Zeit auf die Suche nach dem verschwundenen Oberzauberer Calypso ging, kehrt auf den Monitor zurück.

Der böse Sordid, dem Simon am Ende des ersten Teiles ein unrühmliches, aber schnelles Ende bereitet hat, taucht durch einen "Unfall" wieder auf. Der Farmersjunge Runt findet nämlich das Zauberbuch Sordids und liest darin. Als er ein magisches Quadrat auf den Fußboden zeichnet, erscheint sein Vater (der mit Zauberei gar nichts am Hut hat), nimmt dem Bengel das Buch ab und steckt es an, um es zu verbrennen. Leider begeht er den Fehler, das brennende Buch in das Quadrat zu werfen, worauf sich Sordid in der magischen Welt wiederfindet – der Spuk geht also wieder los.

Sordid sendet einen magischen Umhang an Simon, der in der realen Welt lebt und an nichts böses denkt. Dieser Umhang ist ein zu groß geratener Fehdehandschuh – und Simon weiß, woher der Wind weht...

Der zweite Teil von "Simon the Sorcerer" mit dem C. S. Lewis angelehnten Untertitel "The Lion, The Wizard and The Wardrobe" hat nichts mit Lewis' Löwen von Namia zu tun, sondern ist in der Tradition des ersten Teils ein oberwitziges Adventure. Die ersten Grafiken, die wir gesehen haben, lassen das beste erahnen, immerhin wurden auch Verbesserungen am Spielablauf eingefügt. So verfügt der zweite Teil über mehr Rätsel, mehr Witz und mehr Spielablauf. Scrollende Hintergrundgrafiken, SVGA-Grafik auf dem PC und viel mehr Charaktere, das sind die wesentlichen Daten. Wir in der Redaktion sind auf jeden Fall mehr als gespannt.



◀ *Während Simon in der realen Welt seinen Beschäftigungen nachgeht...*



...schmiedet Sordid in der Zauberwelt finstere Pläne! ▶



▲ *Ein großes Eis, Herr Ober*

▼ *...afer doff niff miffen auf'f Gefifft!"*









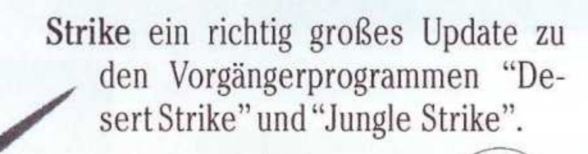
URBAN STRIKE

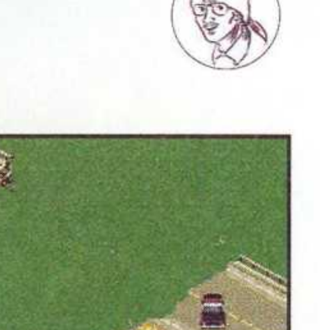
Mega Drive, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts**, 33332 Gütersloh.

Helihatz, die Dritte

Na, das ist ja ein Ding: Electronic Arts bläst in Sachen Heli-Strike zur dritten Runde. Erste Screenshots und Infos erreichten uns eine Sekunde nach Redaktionsschluß.

Im Jahre 2006 tritt Medienmogul und Bilderbuchbösewicht John Smythe gegen den Rest der Welt an. Natürlich ist es keine Frage für Dich, rigoros dagegen vorzugehen. Ausgerüstet mit feinstem Equipment geht es zur Materialschlacht in der Bucht von San Francisco inklusive Alcatraz, zwischen den Wolkenkratzern von New York und im Neondschungel von Las Vegas. Neu am Game ist der Adventuretouch. Jetzt muß der Pilot – also Du – aus seiner fliegenden oder fahrenden Festung rauskommen und in Häusern herumstöbern, Mann-gegen-Mann-Kämpfe austragen. In Sachen Grafik, Sound und Aufmachung verspricht **Electronic Arts** bei **Urban Strike** ein richtig großes Update zu den Vorgängerprogrammen "Desert Strike" und "Jungle Strike".







▲ *Der dritte Strike-Teil verspricht noch atemberaubender zu werden als die beiden Vorgänger*



▲ ◀ *Mega-Drive-Besitzer aufgepaßt: Im Herbst gibt's neue Balleraction!*

HATTRICK!

PC, **Amiga**, Hersteller: **Ikarion**, Aachen, Muster von: **Hersteller**.

Ball-Saison

Wer beim Thema Fußball in diesen Tagen noch keinen Schreikrampf verzeichnen kann, hat entweder Nerven wie Stahlseile oder ist absoluter Ball-Tritt-Fan. Für alle, die dem runden Leder immer noch positive Seiten abgewinnen können, darf HATTRICK! von Ikarion demnächst die Freizeit versüßen.

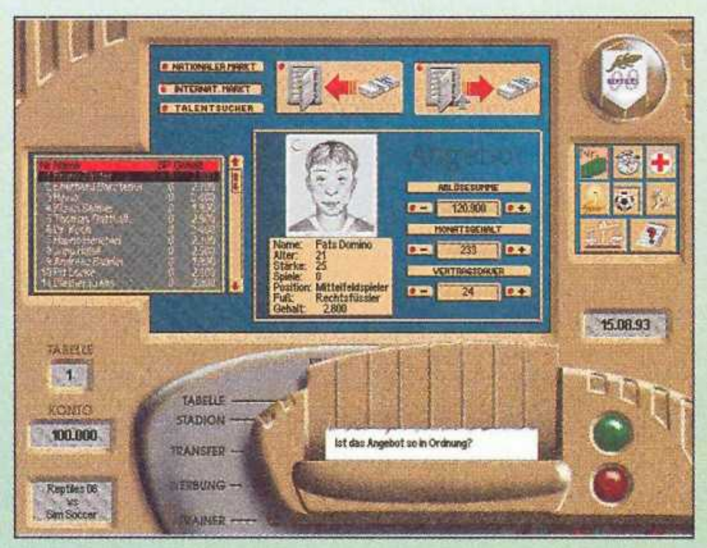
Falls Euch der Titel dieser Bundesliga-Simulation etwas bekannt vorkommt, solltet Ihr Euch nicht unbedingt wundern. Zum einen ist **Hattrick!** schon seit ewigen Zeiten angekündigt, und zum anderen gibt es ja von Software 2000 den "Bundesliga Manager Hattrick", der sich mit dem gleichen Thema beschäftigt. Fußballfreunden kann das aber egal sein, denn Hauptsache ist doch, daß das Game Spaß macht.

Geboten werden soll eine ganze Menge. Von einem neuartigen Simulationssystem ist da die Rede, und wieder einmal wird prophezeit, daß damit allen anderen Fußball-Simulationen komplett das Wasser abgegraben wird. Der Trick dabei sei, daß die Computergegner durch dieses System mit künstlicher Intelligenz versorgt würden – was genau darunter zu verstehen ist, wird sich noch zeigen. Viele Optionen, Fullscreen-Torszenen in SVGA aus der Zuschauerperspektive und ein deutlich gesteuerter Informationsfluß sollen neue Akzente setzen, ein Fun-Modus darf als entspannendes Element im harten Managerleben dienen.

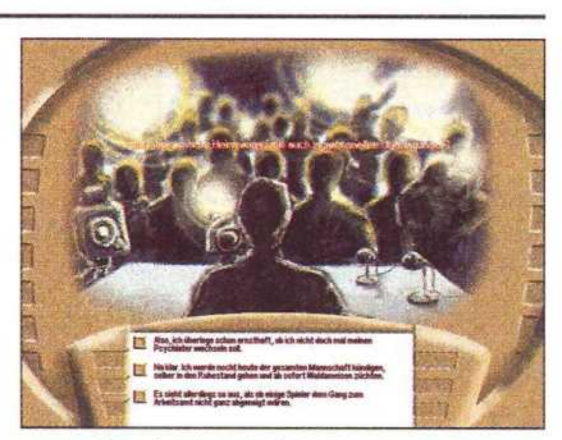
Als Start-Termin sowohl für die PC- als auch für die Amiga-Version ist der 20. August anvisiert, und so, wie es momentan aussieht, dürfte das sogar klappen. Ein Grund mehr, dem Sparschwein bis dahin noch gutes Futter zukommen zu lassen.



▶ *Stadion in Fertigbauweise*

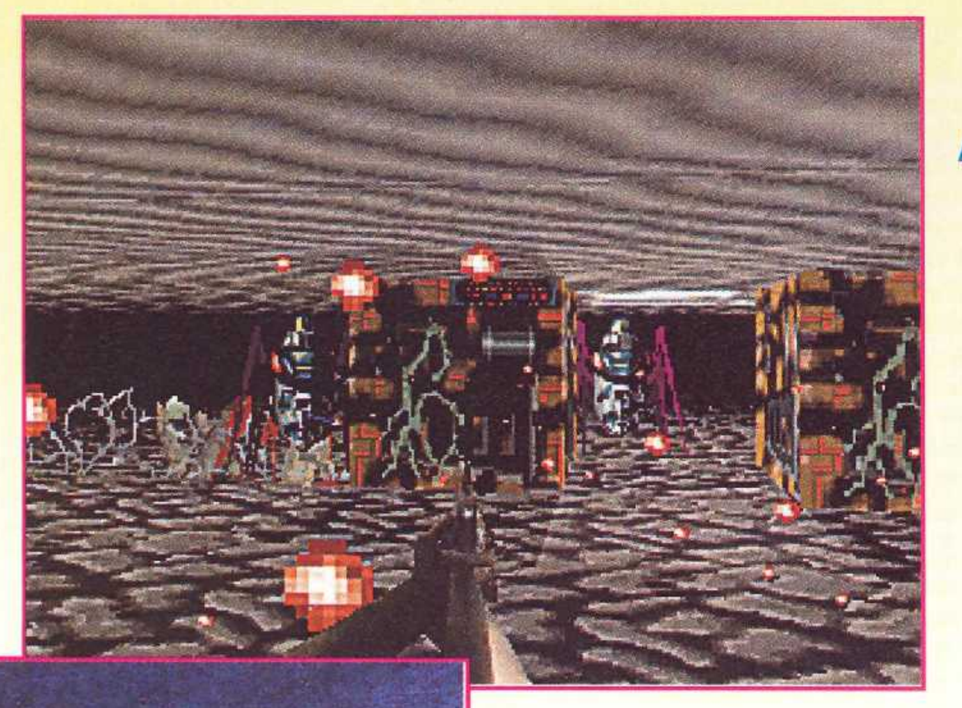


◀ *Die besten Spieler erkennt man am intelligenten Gesichtsausdruck*



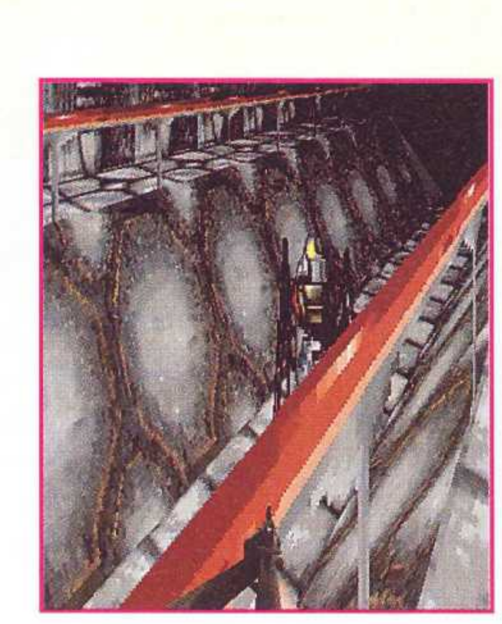
▲ *Rubenbauer oder Töpperwien? Regen oder Traufe?*

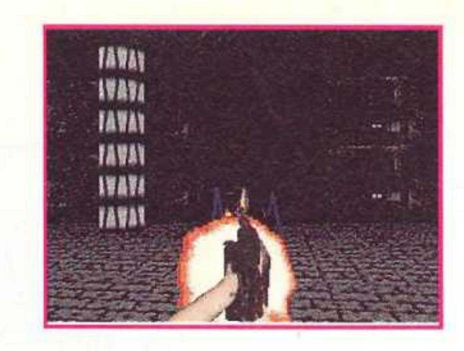




Appetithäppchen

THE HIDDEN BELOW ist so gut wie fertig. Doch fast nichts ist mehr so, wie es ursprünglich geplant war. SOFT ENTERPRISES hat vieles verändert, und zwar zum Positiven. Ihr wollt mehr wissen? Sorry Folks – bis zur nächsten ASM müßt Ihr schon warten. Die nachfolgenden Bilder sollen Euch aber richtig Appetit machen.

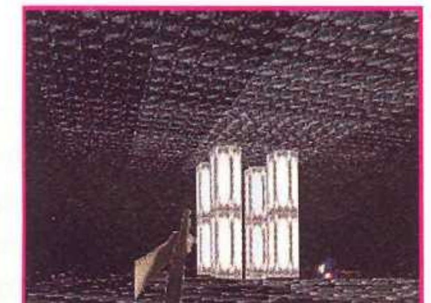




THE HIDDEN BELOW

PC, Hersteller: **Soft Enterprises,** 35037 Marburg.







Als grünes, muskelbepacktes Wesen ist der Hulk in Deutschlands liebstem Kind, dem Fernsehen, schon reichlich abgefrühstückt. Nun findet er den Weg in die Konsolen.

Das grüne Etwas

Dr. Bruce Banner, seines Zeichens Physiker, entwickelt im Auftrag der Regierung eine neue Waffe. Bei diversen Tests und Experimenten gerät das Ganze außer Kontrolle, und gefährliche Gamma-Strahlen werden freigesetzt. Bruce Banner hat Glück im Unglück, denn die Strahlen töten ihn nicht. Jedoch verändert die Strahlung seine Gene. Die Auswirkungen treten dann auf, wenn sich Bruce aufregt und sein Puls sich beschleunigt. Dann verwandelt sich Bruce in ein grünes, muskelbepacktes Monster, den Hulk.



▲ *Wo hat der bloß die Kugelblitze her?*

Als Hulk verfügt Banner über unglaubliche Fähigkeiten und Kräfte. Aber Bruce/Hulk ist ein gutes Wesen, das gegen jedes Unrecht kämpft. Doch die Mächte des Bösen lauern hinter jeder Ecke. Nun hat sich der "Leader" mit seiner Roboterarmee daran gemacht, die Weltherrschaft zu erobern. Einzig der Hulk kann ihnen einen Strich durch die Rechnung machen. Doch der verschlagene Leader hat sich auch noch Hulks Urfeinde Tyranus, Absorbing Man, The Abdomination und The Rhino mit ihren Armeen zu Kampfgenossen gemacht. Keine leichte Aufgabe für den Hulk. Wie das Ganze ausgeht, könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben nachlesen...



▲ *Jetzt gibt's was auf die Blechmütze*

THE INCREDIBLE HULK

Mega Drive, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Selling Points**.



INHERIT THE EARTH

PC, Hersteller: **New World Computing**, USA, Muster von: **Softgold**.

◄ *Es sieht aber nicht so aus, als ob die Kugel hier wäre!*

Ins Reich von Isegrim, Meister Lampe, Meister Petz, Adebar und Reineke Fuchs entführt uns das amerikanische Label New World Computing.

Magische Fabelwesen

Etwas Schreckliches ist passiert, die Sturmkugel wurde gestohlen. Was noch viel schlimmer ist: Der gute Rip, der heldenhafteste und kühnste Reineke Fuchs unter der Sonne, soll sie gestohlen haben. Welch ein absurdes Ansinnen, Rip überhaupt als Dieb zu verdächtigen. Aber es hilft nichts, die Sturmkugel muß wieder her, koste es, was es wolle.

Um der Schmach zu entgehen, als Dieb der Sturmkugel zu gelten, und um die Wahrheit ans Licht zu bringen, macht sich Rip mit einer kleinen Gruppe unfreiwilliger Helfer auf, das große Abenteuer zu bestehen. Doch leider bleibt den Abenteurern nicht viel Zeit, um dem Geheimnis der verschwundenen Kugel genauer auf den Grund zu gehen.

Ihre Reise führt sie durch das "Wilde Land". Sie durchstreifen die Territorien feindlich gesinnter Tierstämme und gelangen sogar zu den antiken Ruinen der legendären Menschen. Die spannende Story verbirgt mitunter knifflige Rätsel und Puzzles, die es zu l ösen gilt. Denkbar einfach ist die Menüführung mit Buttons zum Anklicken. Die jeweils handelnde Figur wird durch ein "Paßbild" kenntlich gemacht. Die Grafik sieht in der Demoversion bereits sehr ansprechend aus. Die Figuren sind liebevoll gezeichnet und haben einen märchenhaften Touch. Von einem Ort zum anderen bewegt man sich automatisch auf einer großen 3D-Landkarte.



▲ *Sind die bei den Aristocats ausgebüchst?*

Dieses Adventure mit Knobeleinlagen ist für die ganze Familie geeignet. Ich werde Euch auf jeden Fall zu gegebener Zeit näher informieren. Bis dahin müßt Ihr Euch leider noch ein wenig gedulden.

ALIENS VS. PREDATOR

–Work in Progress–

Atari Jaguar, Hersteller: **Rebellion Software**, England, Muster von: **Hersteller**.

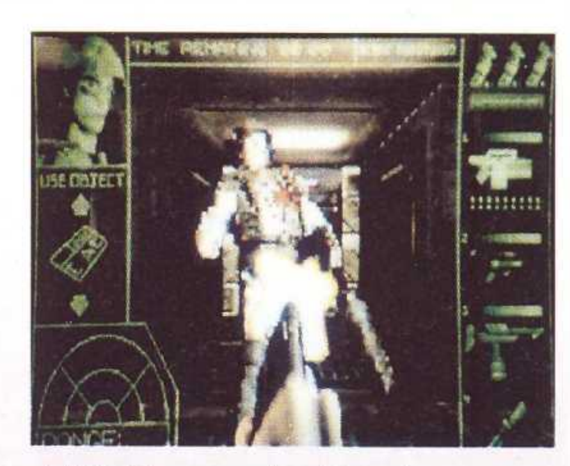
Außerirdisches fürs Kätzchen

Endlich soll das langversprochene Jaguar-Spiel **Aliens vs. Predator** fertig sein; das Erscheinen innerhalb der nächsten Wochen ist versprochen. Wie der Name des Games vermuten läßt, lehnt sich die Story an die ähnlich betitelten Filme von 20th Century Fox an. Ort der Handlung ist eine Raumstation, die insgesamt fünf umfangreiche Levels umfaßt. Außerdem gilt es, das Alien- und das Predator-Raumschiff zu erforschen, die oben (Alien-Schiff) und unten (Predator-Schiff) an der Station angedockt haben.

Je nach Laune können Spieler sich in verschiedene Rollen versetzen: in das Alien, den Predator oder das tapfere Schneiderlein, äh, den Marine-Offizier. Die drei konkurrierenden Figuren haben individuelle Fähigkeiten und jeweils eine spezielle Aufgabe. Das Alien hat z.B. keine Waffen, aber es ist doppelt so schnell wie die anderen. Und es soll die Alien-Königin retten, die vom bösen Predator entführt wurde. Der Marine-Offizier verfügt über ein normales Waffenarsenal und muß versuchen, möglichst lange zu überleben und den Selbstzerstörungsmechanismus der Station zu aktivieren, um die Gegner auf diese Weise außer Gefecht zu setzen. Schließlich muß der Predator den Kopf der Alien-Königin ergattern. Wie sein filmisches Vorbild ist er sehr gut bewaffnet und gebietet über ein reiches Arsenal von Sichtgeräten, z.B. über Wärme-, Infrarot- und Ultraviolett-Sucher sowie Sonar. Außerdem kann er sich unsichtbar machen.

Die Grafik des Spiels ist allererste Klasse: Die Game nutzt den 16-Bit-TrueColor-Modus des Jaguar voll aus (65536 Farben). Die Effekte sind schnell, und die mit Texturen überzogenen Wände sehen einfach spitze aus. Alle Charaktere wurden digitalisiert und dann noch per Hand nachbearbeitet. Insgesamt sind über 14 MByte Grafik im Spiel integriert. Sogar an eine Karte, mit der sich Spieler während des Spiels orientieren können, wurde gedacht. Es gibt noch genügend Überraschungen, die hier gar nicht alle aufgezählt werden können (schaut Euch nur die Fotos an). Aber eines wird Euch sicher noch interessieren: Rebellion Software arbeitet nämlich derzeit an weiteren Jaguar-Spielen wie dem Autorennspiel *Red Line* (ehemals bekannt als "Checkered Flag II"), an *Hammerhead* (ehemals bekannt als "Cyberpunk City") für PC-CD-ROM und an einem Rollenspiel namens *Legions of the Dead*, das auf Modul und CD erscheinen soll. ■

▲ *Monster gegen Monster*

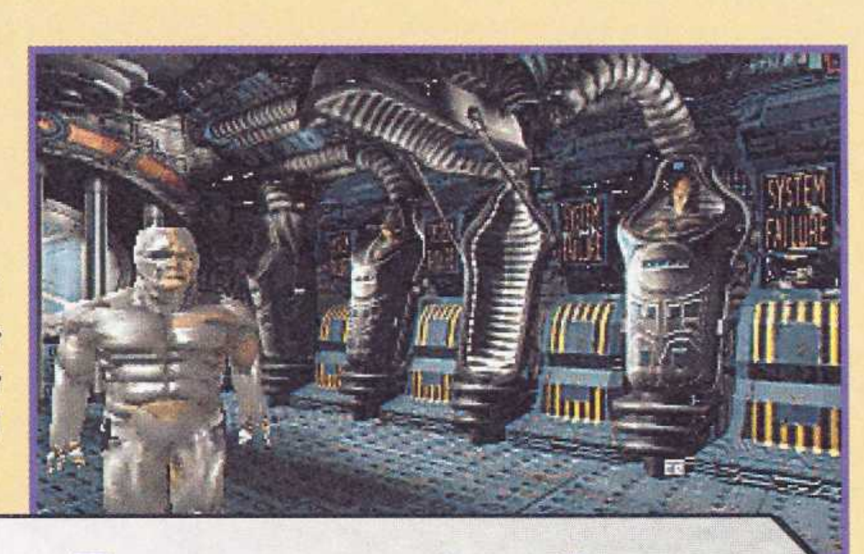


▲ *Waffensammlers Freude*

Martin Lethaus/sma



Wie ist dein Name, Blechhaufen?



Hoffentlich heißt der Architekt nicht Giger!

Dr. Frankensteins Texaslabor

Wenn man nach einer Sauftour aufwacht, einen dicken Kater hat und sich an nichts erinnern kann, ist das an sich schon recht unangenehm. Ist die Umgebung dann auch noch gänzlich unbekannt und sogar der eigene Körper ein anderer als der, in dem man sich letztens noch befand, wird die ganze Sache definitiv unheimlich.

Origin will's mal wieder wissen. Ein Adventure der etwas anderen Art ist geplant, und was sich da den ersten forschenden Blicken bietet, ist tatsächlich nicht gerade Ultima-Stil. Wie man es von den Texanern gewöhnt ist, begnügen die sich auch bei diesem Science-fiction-Spiel nicht nur damit, technisch einige Rekorde zu brechen, sie bieten außerdem wieder viel spannende Story um die Technik herum.

BIOFORGE

PC, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts**.

Lex, der Held der Geschichte, kann sich zwar noch daran erinnern, daß er in einem Krankenhaus auf eine Operation wartete, damals auch noch ein normaler Mensch war, aber irgendwie kann das wohl doch nicht alles gewesen sein, denn bei seinem Erwachen ist der Schrecken groß. Nicht nur daß er sich nicht mehr im Krankenhaus befindet, sein ganzer Körper hat sich verändert: Statt komplett aus Fleisch und Blut zu bestehen, wurden Arme und Beine durch robotische Stahlgliedmaßen ersetzt, Teile seines Kopfes gegen künstliche Installationen ausgetauscht, und auch einige der inneren Organe sind nicht mehr das, was sie einmal waren. Eine genauere Untersuchung der neuen Teile ergibt, daß sie noch nicht einmal irdischer Technologie entstammen, sondern vielmehr unbekannten Ursprungs sind.

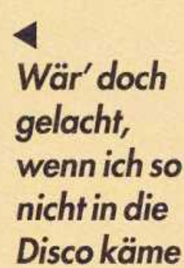
Solange man im Bett herumliegt, ist man zwar sicher, erhält aber keine Aufklärung betreffs solcher merkwürdigen Vorgänge. Lex macht sich also auf den Weg. Die Erkundungsgänge durch den unbekannten Komplex, der ebenfalls außerirdischen Ursprungs sein muß, konfrontieren den etwas verunsicherten Helden mit Scharen gefährlicher Androiden. Rätsel türmt sich über Rätsel, und erst in einer Ruinenstadt, die von einer unbekannten, längst ausgestorbenen Zivilisation erbaut wurde, warten die Antworten auf seine Fragen.

Im Erzählen von Geschichten war Origin schon immer stark. Reine Adventures, die ja gänzlich von ihren Geschichten leben, mochten die Texaner aber trotzdem nicht machen. Ihnen behagte das Konzept der Adventures nicht, denn es war ihnen zu unflexibel, bot zu wenig Platz für Action und Interaktion. An Adventures wollten sie erst dann gehen, wenn ein gutes Mischkonzept gefunden war, das Adventure- mit Action-Elementen brauchbar verband. Jetzt scheint es soweit zu sein – Bioforge ist der Beweis.

Das grundsätzliche Spielkonzept hinter Bioforge entspricht in Ansätzen dem von Infogrames' *Alone in the Dark*: Ihr steuert die Spielfigur via Cursortasten, Joystick oder Maus, und je nachdem, in welchen Bereich des Szenarios Ihr Euch begebt, wechseln die Kamerapositionen. Aber Origin wäre nicht Origin, wenn sie an dem Konzept nicht gehörig gefeilt hätten! Von blanken Polygonen keine Spur, hier ist alles mit detaillierten Texturen überzogen. Die einzelnen Schauplätze der Geschichte wurden allesamt mittels 3D-Software à la 3- Studio entworfen, und auch viele der Gegner erblickten so das Licht des Cyberspace. Auch beim Thema Sound hat man sich wieder Mühe gegeben. Vom bekannten interaktiven Soundsystem, das intelligent auf den Fortgang der Ereignisse reagiert, bis zu aberwitzigen "extraterrestrischen" Soundeffekten gibt es reichlich schickes Trommelfellfutter.



▲ Schon wieder nicht die Kantine...

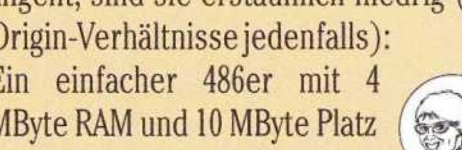


▲ Stimmt! Das wäre ein nettes Bügelzimmer



◀ Wär' doch gelacht, wenn ich so nicht in die Disco käme

Bioforge soll Origins erstes 'Interactive Movie' werden, und es ist geplant, diese Reihe noch mit vielen weiteren Titeln auszubauen. Was die technischen Voraussetzungen angeht, sind sie erstaunlich niedrig (für Origin-Verhältnisse jedenfalls): Ein einfacher 486er mit 4 MByte RAM und 10 MByte Platz auf der Festplatte soll reichen.



Lyon – Großstadt an der Rhone: Woran denkt der Mensch von Welt in diesem Zusammenhang als erstes? Klar, an Freßtempel. Schließlich gilt Lyon nicht umsonst als Gourmet-Hauptstadt von Frankreich und des Rests des Erdenrunds. Allerdings ist nicht alles, was hier auf silbernem Teller präsentiert wird, für Zweibeiner eßbar. Infogrames sorgt dafür, daß auch Euer Compi Qualität zu futtern bekommt.

Lyon im Silberrausch

NEUIGKEITEN AUS DEM HAUSE INFOGRAMES

Vor zwei Jahren folgte Eure ASM dem dunklen Ruf Cthulhus und machte einen ausgiebigen Abstecher nach Frankreich, um abzuchecken, was sich denn bei der in Lyon ansässigen Softwarefirma **Infogrames** (das ist die mit dem bunten Gürteltier im Logo) so tat. Wie gewohnt, öffneten Programmierer, Designer und Entwickler bereitwillig ihre kleinen Schatzkästchen, und sogar Big Boss Bruno Brunell ließ es sich nicht



▲ *Alone in the Dark 2*

nehmen, uns einen langen Vortrag über die Absichten und Aussichten von Infogrames im allgemeinen, *Call of Cthulhu* im speziellen und das CD-i im ganz besonderen zu halten. Mann, waren wir beeindruckt! Zumindest von Brunos Gürteltiersammlung, die mindestens so groß war wie seine Pläne für das Philips-System. Als wir jetzt mal wieder anklopften, um nachzufragen, was aus den tollen Plänen von damals denn alles geworden sei, war die Überraschung groß. Auf unserer Seite jedenfalls, denn es war kaum zu glauben, daß es sich um dieselbe Firma handelte. Nur der unverwechselbare Charakterkopf von Bruno, das immer noch gleich charmante Lächeln von Pressesprecherin Christelle und das ganz besondere Flair von *Alone in the Dark* (das aus der gespenstischen Geschichte um Cthulhu hervorgegangen ist) überzeugte uns davon.

Der verblüffendste Unterschied: Vom stundenlang hochgelobten CD-i (das mir persönlich immer noch sehr gut gefällt,



▲ *Chaos Control*

besonders seit ich auch stolze Besitzerin einer Digital-Video-Cartridge bin) ist nirgendwo mehr die Rede. Flexibel muß man eben sein, und so setzt Infogrames zwar nicht mehr auf das Philips-Gerät, aber immer noch stark auf die silberne Scheibe. CD-ROM für PC heißt jetzt die Devise, und da wird auch gleich richtig gepowert. Satte drei Releases sind bis Herbst geplant, von einer Compilation zusätzlich einmal abgesehen. Über die können wir Euch noch nicht viel berichten, weil der Inhalt noch nicht feststeht, aber kommen wird sie auf jeden Fall. Und viel drauf sein soll auch. Sagt die Pressesprecherin. Und die muß es ja schließlich wissen.

Immer noch allein im Dunkel

Eines stand jedoch inzwischen immerhin fest: Das Action-Adventure **Alone in the Dark 2** (Test in der ASM 4/94) wird Euch im Herbst silberhell lächelnd das Gruseln lehren. Die Abenteuer des Privatdetektivs Edward Carnby mit den Zombiepiraten werden zusätzliche Animationen enthalten, mit Sprachausgabe von professionellen Schauspielern versehen sein und komplett in deutsch erscheinen.

Dem Ruf des Silbers folgt auch das zweite Infogrames-Adventure, das auf einer Cthulhu-Story aufbaut. *Shadow of the Comet* (Hitstern in der ASM 4/93) darf sich im Gegensatz zu "Alone in the Dark" sogar mit dem traditionsreichen



▲ *Shadow of the Comet*

Cthulhu-Namen schmücken ("Alone" war der Lovecraft-Gesellschaft, die sich für die Reinerhaltung der Werke des Cthulhu-Autors Lovecraft stark macht, zu actionlastig!!!). Auf der CD läßt sich das Game jetzt mit der Maus steuern und enthält als kleines Schmankerl ein H.P.Lovecraft-Museum, in dem Ihr Euch gepflegt gruseln und informieren könnt. Die Texte werden wieder in deutsch von deutschen Schauspielern gesprochen, außerdem soll SOTC direkt von der CD spielbar sein. Daran, so denke ich, dürfte wohl nichts auszusetzen sein.

Chaos komplett

Auch wenn bei Infogrames niemand über das CD-i sprechen wollte – so ganz scheint die Verbindung doch noch nicht abgerissen zu sein. In Zusammenarbeit mit Philips wird hier ein neuer CD-ROM-Titel entwickelt, der im November das Licht der Spielewelt erblicken soll. **Chaos Control** (alten Gerüchteküchenköchen auch unter dem Namen "**L is for Liberty**" bekannt) strebt mit großen Schritten endlich der Fertigstellung entgegen.

Die Action spielt im Jahr 2071. Aliens haben den Zentralcomputer der Erdverteidigung mit einem Virus verseucht, und Leutnant Jessica Darkhill ist die einzige, die genug Mumm in den Knochen hat, den fiesen Eindringlingen in einer Virtual-Reality-Welt entgegenzutreten. Die Screens des rasanten Action-Games wurden übrigens auf Silicon-Graphics-Maschinen gerendert. Mal sehen, ob das Gameplay (in drei verschiedenen Spielmodi) der Optik gerecht werden kann. "30 Minuten mit 3D-Full-Motion-Videosequenzen" klingt jedenfalls schon mal recht vielversprechend.



▲ *Chaos Control*

Soweit mal die Games, von denen immerhin schon ein paar Bilder zu erhaschen waren. Noch voll im Dunkel tappen wir, was **Alone in the Dark 3** angeht. Infogrames versprach lediglich, daß das Game kommen wird, und daß daran schon genauso schwer gearbeitet würde wie an dem Adventure **Marco Polo**, **Napoleon**, **Prisoner of the Ice** und vielen, vielen anderen mehr...

Bruno Brunell, der Mann mit der großen Vision (sein eigenes Zitat), hat also ganz offensichtlich noch viel vor. Wir drücken ihm im höchst eigenen Interesse die Daumen, denn Unterhaltung à la Infogrames, das war schon immer was Besonderes.

HITLINE im August

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Mai 1994.

MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Sim City 2000	Maxis
2.	(3)	T.F.X.	Ocean
3.	(4)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
4.	(2)	Anstoß	Ascon
5.	NEU	Ultima VIII: Pagan	Origin
6.	NEU	Battle Isle II	Blue Byte
7.	(5)	Aufschwung Ost	Sunflowers
8.	(6)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
9.	(11)	Day of the Tentacle	LucasArts
10.	(14)	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(2)	Die Siedler	Blue Byte
2.	(1)	Anstoß	Ascon
3.	(9)	Lothar Matthäus	Ocean
4.	(3)	Aufschwung Ost	Sunflowers
5.	(5)	Mortal Kombat	Virgin
6.	(4)	Christoph Kolumbus	Software 2000
7.	(7)	Jurassic Park	Ocean
8.	(15)	Turrican 3	Softgold/Kaiko
9.	(10)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft
10.	NEU	Pizza Connection	Software 2000

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(2)	Battle Isle II	Blue Byte
3.	NEU	Ultima VIII: Pagan	Origin
4.	(10)	T.F.X.	Ocean
5.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts
6.	(6)	Comanche	NovaLogic
7.	(5)	Der Rasenmähermann	SCI
8.	(4)	Strike Commander	Origin
9.	(7)	Iron Helix	Microprose
10.	(9)	The 7th Guest	Virgin

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Vielleicht sind wir ja beim nächsten Mal schlauer, wenn es wieder heißt: Ist er's oder ißt er's? Immerhin – das T-Shirt beweist jedenfalls guten Geschmack. Mindestens genauso viel guten Geschmack beweist Ihr mit Euren Lieblingsspielen. Neues in den Verkaufscharts und Altbewährtes bei den Leserscharts – das ist das Ergebnis dieser Ausgabe. ROSWITHA GÖTZ in 76593 GERNSBACH-OBERTSROT wird ab der 10/94 zwölf Monate lang keine Langeweile mehr haben, denn sie bekommt die ASM frei Haus – kostenlos, versteht sich. Falls Ihr das auch wollt, schickt 'ne Karte mit Euren Charts. Und schickt uns ein abgefahrenes Foto für diese Rubrik! Euer Klaus!

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

Wurde sein größter Wunsch erfüllt? Ist die plastische Chirurgie wirklich schon so weit? Kann sie aus Marcus Höfer einen Klaus Trafford machen? Wir wissen es nicht, weil Marcus hartnäckig sein Gesicht bedeckt hält. Oder sind es nur die zusätzlichen Sorgenfalten nach intensiven nächtlichen Parties, die er uns nicht sehen lassen will?

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5) ▲	Turrican 2	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	Comeback!	Rebel Assault	LucasArts
4.	(4) ●	Ambermoon	Thalion
5.	Comeback!	Goal	Virgin
6.	Comeback!	Lionheart	Thalion
7.	Comeback!	Indiana Jones 4	LucasArts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Rebel Assault	LucasArts
3.	(5) ▲	Lionheart	Thalion
4.	(6) ▲	Turrican 2	Rainbow Arts
5.	(3) ▼	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
6.	NEU!	Ambermoon	Thalion
7.	NEU!	Ultima VIII: Pagan	Origin

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican 2	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(4) ▲	Rebel Assault	LucasArts
4.	Comeback!	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	NEU!	Magic of Endoria	Sunflowers
6.	NEU!	Ambermoon	Thalion
7.	NEU!	Ultima VIII: Pagan	Origin

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele
 Baller- und Prügelspiele
 Rollenspiele
 Denk- und Knobelspiele
 Lernspiele
Management- und Wissenschaftssimulationen
 Sportsimulationen
Strategiespiele
 Gesellschafts- und Kartenspielprogramme
 Jump'n'Run-Spiele
 Adventures
 Automatensimulationen
 Flug- und Fahrsimulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:


Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)


Klaus Trafford (kate)


Peter Schmitz (sz)

UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


Antje Hink (ah)

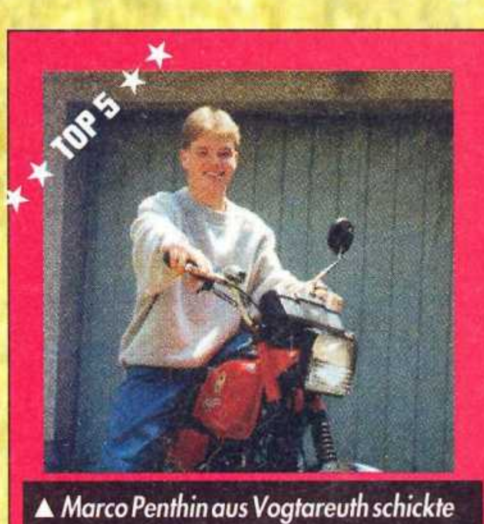

Andreas Lober (al)


Michael Suck (msu)


Markus Krichel (mk)


Ulrich Schmitz (us)


Derek dela Fuente (ddf)



▲ Marco Penthin aus Vogtareuth schickte uns seine Top 5

MARCOS TOP 5

1. *Indiziert 1* (PC)
2. Sam & Max – Hit the Road (PC)
3. Day of the Tentacle (PC)
4. Lands of Lore (PC)
5. *Indiziert 2* (PC)

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	1942 (PC)	06/94	32	Flugsimulation
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	02/94	31	Management-Simulation
	Abenteuer Europa (PC)	07/94	51	Adventure
	Aces over Europe (PC)	02/94	54	Ballerspiel/Flugsimulation
C	Across the Rhine (PC)	05/94	126	Fahrsimulation
	Aero, the Acrobat (SNES)	03/94	53	Jump'n'Run
*	Aladdin (MD)	01/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	02/94	14	Jump'n'Run
	Aladdin and the... (PC-CD)	05/94	95	Lernspiel
C	Alone in the Dark 2 (PC)	02/94	110	Adventure
	Alone in the Dark 2 (PC)	04/94	30	Adventure
*	Ambermoon (PC)	02/94	56	Rollenspiel
	Anstoß (A500)	01/94	87	Management-Simulation
	Anstoß (PC)	02/94	116	Replay
	Anstoß (A1200)	03/94	126	Replay
C	Arcade Pool (PC)	05/94	125	Sport
	Arena - The Elder Scrolls (PC)	06/94	28	Rollenspiel
	Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	03/94	34	Adventure
	Asterix and Son (PC-CD)	04/94	87	Lernspiel
	Asterix and the Great... (MD)	03/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	01/94	92	Management-Simulation
	Award Winners Gold Edit. (AM)	05/94	51	Compilation
	B-Wing (PC)	02/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Backstage (PC)	04/94	53	Adventure
	Batman Animated Series (GB)	02/94	33	Jump'n'Run
*	Battle Isle II (PC)	04/94	22	Strategie
	Beastlord (AM)	01/94	65	Jump'n'Run
*	Beneath a Steel Sky (PC)	04/94	28	Adventure
	Beneath a Steel Sky (AM)	07/94	119	Replay
C	Benefactor (AM)	06/94	125	Jump'n'Run
	Blades of Vengeance (MD)	01/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	03/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	02/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	01/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	02/94	37	Reaktionsspiel
	Breakline (PC)	06/94	29	Reaktionsspiel
	Brian the Lion (A1200)	06/94	30	Jump'n'Run
	Bubba'n'Stix (AM)	05/94	22	Jump'n'Run
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	02/94	97	Fahrsimulation
C	Bundesliga Manager Hatt. (AM)	06/94	128	Management-Simulation
	Burning Steel II (PC)	06/94	34	Strategie
	C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	04/94	90	Adventure
	Cannon Fodder (AM)	03/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	01/94	65	Baller- und Prügelspiel
	Castle Quest (GB)	03/94	59	Strategie
	CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	06/94	88	Lernspiel
C	Christoph Kolumbus (PC)	02/94	113	Management-Simulation
	Christoph Kolumbus (AM)	04/94	48	Management-Simulation
	Comanche: Over the Edge (PC)	04/94	57	Flugsimulation
	Companions of Xanth (PC)	03/94	30	Adventure
	Conspiracy (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	Corridor 7 (PC)	06/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Corridor 7 (PC)	07/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cosmic Spacehead (MD)	01/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	03/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	03/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	01/94	61	Sport
	Critical Path (PC-CD)	04/94	94	Adventure
	Cybermorph (Jag)	04/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Cyberpunks (AM)	02/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	03/94	32	Baller- und Prügelspiel
	D/Generation (PC)	06/94	119	Replay
	Daemonsgate (PC)	05/94	54	Rollenspiel
	Daemonsgate Vol 1 (PC)	07/94	87	Rollenspiel
	Das Dschungelbuch (GG,MS)	03/94	20	Jump'n'Run
	Das Schwarze Auge (PC-CD)	05/94	91	Adventure
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	02/94	143	Adventure
*	Day of the Tentacle (PC-CD)	05/94	90	Adventure
*	Death or Glory (AM)	07/94	21	Strategie
	Deep Core (AM)	01/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	03/94	22	Baller- und Prügelspiel
C	Dennis (PC)	01/94	22	Jump'n'Run
*	Der Clou (A1200)	05/94	26	Strategie-Adventure
*	Der Planer (PC)	04/94	26	Management-Simulation
	Der Planer Extra (PC)	06/94	33	Management-Simulation
	Der Schatz im Silbersee (PC)	02/94	18	Adventure
	Der Trainer (AM)	07/94	30	Sport
	Die goldene Mähne des Samson (PC)	07/94	26	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	02/94	112	Adventure
*	Die Siedler (AM)	01/94	66	Management-Simulation
*	Die Siedler (PC)	07/94	117	Replay
	Die verhexte Stadt (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Digital Love (PC-CD)	06/94	57	Lernspiel
	Dimo's Quest (PC)	03/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	01/94	88	Fahr- und Flugsimulation
	Disposable Hero (AM)	03/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	03/94	59	Jump'n'Run
	Doofus (PC)	07/94	118	Replay
	Dr. Robotniks M.B. Machine (MD)	07/94	52	Reaktionsspiel
	Dracula (PC)	01/94	24	Adventure
*	Dragon's Revenge (MD)	05/94	23	Automaten-Simulation
	Dragonshere (PC)	03/94	64	Adventure
	Dragonshere (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	DSA – Sternenschweif (PC)	07/94	129	Rollenspiel
	Duke Nukem II (PC)	03/94	118	Baller- und Prügelspiel
C	Durch die Wüste (PC)	06/94	123	Adventure
*	Elite II (PC)	01/94	95	Strategie
	Empire Deluxe (PC)	06/94	27	Strategie
	Entdeckungen der Welt (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Entity (PC)	03/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	02/94	65	Automaten-Simulation
	Eye of the Storm (A2000/A4000)	07/94	28	Strategie
	F 1 (GG)	04/94	113	Replay
	F-117A Stealth Fighter (AM)	01/94	129	Replay
C	F-14 Fleet Defender (PC)	05/94	125	Flugsimulation
	F-14 Fleet Defender (PC)	06/94	26	Baller- und Prügelspiel
	F-15 Strike Eagle II (MD)	02/94	119	Replay
	F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	01/94	111	Fahr- und Flugsimulation
	Fatman (A1200)	03/94	126	Replay
	Fatman (AM)	01/94	28	Jump'n'Run
	Felix the Cat (GB)	03/94	37	Jump'n'Run
*	Fifa International Soccer (MD)	03/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	03/94	33	Jump'n'Run
	Gabriel Knight (PC)	03/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	03/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia (AM)	01/94	85	Management-Simulation
C	Genesis (AM)	04/94	121	Adventure
*	Goblins 3 (PC)	01/94	30	Adventure
*	Gods (MD)	07/94	118	Replay
	Goof Troop (SNES)	04/94	55	Jump'n'Run
	Halloween Harry (PC)	04/94	58	Jump'n'Run
	Haunting – St. Polterguy (MD)	02/94	36	Jump'n'Run
C	Heimdall 2 (AM)	04/94	120	Rollenspiel
	Hell Cab (PC)	03/94	99	Adventure
	Hero Quest II (AM)	05/94	52	Rollenspiel
	Hired Guns (AM)	03/94	52	Rollenspiel
	Hyperdunk (MD)	07/94	28	Sport
	Hyperion (AM)	05/94	30	Reaktionsspiel
	In Extremis (PC)	05/94	57	Baller- und Prügelspiel
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	02/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	02/94	26	Denk- und Knobelspiel
*	Indy Car Racing (PC)	03/94	16	Sport/Rennsimulation
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	03/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent until Caught (PC)	01/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	01/94	108	Adventure
C	Ishar III (PC)	06/94	123	Rollenspiel
C	Jagged Alliance (PC)	01/94	133	Strategie
	James Pond 3 (MD)	04/94	112	Replay
	Jim Power (PC)	04/94	34	Baller- und Prügelspiel
*	Jim Power (SNES)	04/94	111	Replay
*	Journeyman Project (PC)	03/94	98	Adventure
	Jurassic Park (A500/A1200)	03/94	127	Replay
*	Kirby's Pinball Land (GB)	05/94	55	Automaten-Simulation
	Krusty's Fun House (PC)	02/94	117	Replay
*	Kyrandia II (PC)	03/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	02/94	93	Adventure
	Lamborghini Am. Challenge (PC)	07/94	52	Fahrsimulation
	Lands of Lore (PC-CD)	05/94	91	Adventure
*	Lawnmower Man (SNES)	02/94	51	Baller- und Prügelspiel
*	Lawnmower Man (PC-CD)	04/94	20	Jump'n'Run
	Liberation (AM)	06/94	119	Replay
	Litil Divil (PC)	03/94	28	Jump'n'Run
	Lotus II R-E-C-S (MD)	04/94	111	Replay
*	Mad News (PC)	07/94	14	Management-Simulation
	Magic Boy (AM)	02/94	35	Jump'n'Run
*	Magic of Endoria (PC)	06/94	22	Strategie
	Man Enough (PC-CD)	03/94	66	Adventure
	Mario's Time Machine (PC)	03/94	65	Lernspiel
	Master of Orion (PC)	02/94	32	Strategie
C	Mechwarrior 2 - The Clans (PC)	04/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Mega Motion (AM)	05/94	56	Denk- und Knobelspiel
	Megarace (PC-CD)	06/94	55	Flugsimulation
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	02/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	02/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	03/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Mind Castle (PC)	03/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	02/94	142	Jump'n'Run
	Mr. Nutz (SNES)	05/94	20	Jump'n'Run
*	Myst (PC-CD)	06/94	58	Adventure
	Naughty Ones (A1200/A4000)	05/94	30	Jump'n'Run
	NBA Jam (SNES)	05/94	34	Sport
	NBA Jam (MD)	05/94	118	Replay
	NFL Coaches Club Football (PC)	01/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	02/94	118	Replay
	Nomad (PC)	04/94	50	Strategie
	Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)	07/94	34	Jump'n'Run
	Oceans Below (PC-CD)	02/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	01/94	56	Baller- und Prügelspiel
*	Oscar (A1200/A4000)	02/94	120	Replay
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	02/94	121	Replay
	Oscar (CD32)	01/94	111	Jump'n'Run
C	Outpost (PC)	05/94	127	Management-Simulation
	Overkill (A1200)	01/94	29	Baller- und Prügelspiel
C	Overlord D-Day (PC)	03/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (PC)	01/94	62	Denk- und Knobelspiel
	Oxyd Magnum (AM)	01/94	130	Replay
	Ozzies Kreativitätszentrum (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Pacific Strike (PC)	07/94	24	Flugsimulation
	Perihelion (AM)	06/94	31	Rollenspiel
	Peter Pan (PC)	07/94	56	Lernspiel
C	Pinball Dreams 2 (PC)	07/94	127	Automaten-Simulation
*	Pinball Fantasies (A1200)	01/94	128	Replay
*	Pinball Fantasies (PC)	04/94	110	Replay
C	Pink Panther goes to... (MD)	03/94	135	Jump'n'Run
C	Pinkie (AM)	04/94	121	Jump'n'Run
*	Pirates! Gold (CD32)	05/94	92	Strategie
C	Pizza Connection (PC)	02/94	114	Management-Simulation
*	Pizza Connection (AM)	05/94	32	Management-Simulation
	Pocky & Rocky (SNES)	07/94	34	Baller- und Prügelspiel
	Police Quest IV (PC)	03/94	54	Adventure
	Pop'n Twinbee – Rainbow... (SNES)	07/94	26	Baller- und Prügelspiel
	Privateer Mission Disk (PC)	06/94	33	Management-Simulation
	Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	06/94	87	Lernspiel
	Quantum Gate (PC-CD)	06/94	89	Adventure
	Quest for Glory 4 (PC)	05/94	29	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	02/94	65	Lernspiel
	Raiden (Jag)	05/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Railway Challenge (PC)	02/94	60	Management-Simulation
	Rainbow Pascal (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Rally (PC)	02/94	53	Fahrsimulation
	Ravenloft (PC)	07/94	22	Rollenspiel
*	Rebel Assault (PC-CD)	01/94	14	Action
C	Red Ghost (PC)	06/94	127	Strategie
*	Return to Zork (PC-CD)	01/94	18	Adventure
C	Reunion (PC)	05/94	31	Management-Simulation
C	Rise of the Robots (PC-CD)	04/94	116	Reaktionsspiel
C	Robinson's Requiem (PC)	03/94	134	Baller- und Prügelspiel
C	Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	06/94	53	Denk- und Knobelspiel
C	Rüsselsheim (PC)	07/94	128	Management-Simulation
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	02/94	20	Adventure
*	Sango Fighter (PC)	01/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	02/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	02/94	59	Adventure
C	Seventh Sword of Manor (PC)	04/94	119	Rollenspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	01/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	02/94	50	Jump'n'Run
*	Silpheed (MD-CD)	03/94	106	Jump'n'Run
*	Sim City 2000 (PC)	04/94	14	Management-Simulation
*	Simon the Sorcerer (AM)	03/94	124	Replay
	Skitchin (MD)	07/94	53	Fahrsimulation
	Slater and Charlie go... (PC)	02/94	64	Lernspiel
*	Soccer Kid (A1200)	03/94	126	Replay
	Software Manager (AM)	04/94	52	Management-Simulation
	Software Manager (PC)	07/94	120	Replay
*	Sonic 3 (MD)	06/94	14	Jump'n'Run
	Sonic Chaos (MS)	02/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	03/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	01/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	01/94	54	Strategie-Adventure
	Spaceward Ho! (AM)	06/94	119	Replay
C	Spud Boy (CD32)	06/94	86	Jump'n'Run
	SSN-21 Seawolf (PC)	06/94	35	Flugsimulation
C	Star Trek – Next Gen. (PC)	06/94	122	Adventure
*	Star Trek – 25th A. (A1200)	03/94	125	Replay
*	Star Trek – Judgment Rites (PC)	04/94	18	Adventure
	Stardust (AM)	02/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Stimpy's Invention (MD)	07/94	33	Jump'n'Run
	Street Fighter II (PC)	02/94	118	Replay
	Striker (SNES)	03/94	56	Sport-Simulation
*	Subwar 2050 (PC)	01/94	68	Flug- und Fahrsimulation
*	Super Bomberman (SNES)	02/94	136	Reaktionsspiel
	Super Wing Commander (3DO)	07/94	92	Flugsimulation
	Syndicate Data Disk (PC)	03/94	35	Baller- und Prügelspiel
C	System Shock (PC)	07/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	03/94	57	Jump'n'Run
	Terminator Rampage (PC)	02/94	144	Baller- und Prügelspiel
	Tesserae (PC)	04/94	49	Denk- und Knobelspiel
	The Addams Family (MD)	04/94	112	Replay
	The Battle of Olympus (GB)	01/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	06/94	57	Rollenspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	02/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (AM 1200)	03/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	02/94	29	Strategie
	The Flintstones (SNES)	07/94	31	Baller- und Prügelspiel
	The Geekwad (PC)	01/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Horde (3DO)	06/94	56	Strategie
	The Ottifants (MS)	01/94	130	Replay
	The Ottifants (MD)	03/94	125	Replay
*	The Second Samurai (AM)	03/94	26	Jump'n'Run
C	Theme Park (A1200)	06/94	125	Management-Simulation
*	Thunderhawk (MD-CD)	03/94	107	Flug-Simulation
C	Tie Fighter (PC)	04/94	122	Baller- und Prügelspiel
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	02/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	02/94	63	Baller- und Prügelspiel
*	Toe Jam & Earl 2 (MD)	05/94	24	Jump'n'Run
	Top Gear 2 (SNES)	04/94	53	Fahrsimulation
	Total Carnage (A1200)	07/94	50	Baller- und Prügelspiel
	Total Carnage (GB)	07/94	120	Replay
	Total Eclipse (3DO)	05/94	89	Baller- und Prügelspiel
C	Turbo Trax (AM)	05/94	126	Fahrsimulation
	Twisted (3DO)	07/94	93	Denk- und Knobelspiel
C	UFO (PC)	03/94	136	Strategie
*	UFO (PC)	05/94	28	Management-Simulation
*	Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	06/94	14	Rollenspiel
C	Under a Killing Moon (PC)	07/94	88	Adventure
	Uninvited u.a. (PC)	01/94	90	Adventure-Compilation
	Unnecessary Roughness (PC)	06/94	27	Sport
	Uridium II (AM)	02/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	02/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Veediots (SNES)	07/94	32	Jump'n'Run
C	Veltion (PC)	07/94	87	Adventure
	Virtua Racing (MD)	05/94	53	Flugsimulation
	Virtual Pinball (MD)	01/94	63	Simulation
C	Virus Alert (AM)	06/94	124	Jump'n'Run
	Winter Olympics (AM)	05/94	119	Replay
	Winter Olympics (PC)	04/94	54	Sport
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	01/94	96	Jump'n'Run
	World Cup Soccer (GG)	04/94	55	Sport
*	World Cup Striker (SNES)	05/94	50	Sport
*	World Cup Striker (GB)	05/94	119	Replay
C	World Cup USA '94 (AM)	07/94	126	Sport
	Wrath of the Gods (PC)	07/94	86	Adventure
	XMas Lemmings (PC)	03/94	61	Denk- und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	03/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	03/94	24	Management-Simulation
*	Zombies (SNES)	01/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool (MD)	04/94	113	Replay
*	Zool 2 (AM)	02/94	24	Jump'n'Run
*	Zool 2 (A1200)	07/94	120	Replay

Legende
*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000=Amiga 500 usw.
AM=Amiga
CD32=Amiga CD32
GB=Game Boy
GG=Game Gear
Jag=Atari Jaguar
Mac=Apple Macintosh
Mac-CD=Macintosh-CD
MD=Mega Drive
MD-CD=Mega CD
PC-CD=PC-CD-ROM
MS=Mastersystem
SNES=SuperNES

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Rainer Burhenne, Andrea Dreisbach, Stefan Glogger, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Martin Lethaus, Andreas Lober (al), Bernd Quermann, Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Carsten Trapp

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
Thomas Thiel

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Austen, Tel.: (0 56 51) 97 96 12
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.



☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆

Klingonen (MB, ASM 6/94)

Lösung: c)

Je ein interaktives Video-Brettspiel gewinnen:

Uwe Clauß, 04229 Leipzig
Andreas Lachner, 92360 Mühlhausen
Tim Walpushi, 22609 Hamburg
Roland Rosner, 63741 Aschaffenburg
Ramona Böttcher, 10715 Berlin
M. Wendland c/o Katzwinkel, 34132 Kassel
Mario Roos, 55413 Oberdiebach
Marc-Christian Daniel, 55774 Baumholder
Christian Buchner, 90513 Zirndorf
Jürgen Rinker, 97708 Bad Bocklet-Roth



▲ *Zum Klingonen-Wettbewerb erhielten wir diese originelle Lösung. Mehr davon!*

Burntime (Max Design/Neo, ASM 6/94)

Lösung: 1) Flammendes Inferno
2) Arthur Brown (nicht "The Doors", das war "Light My Fire")
3) Heiliger Florian
4) Feuerteufel

Je ein Burtime-Spiel für:

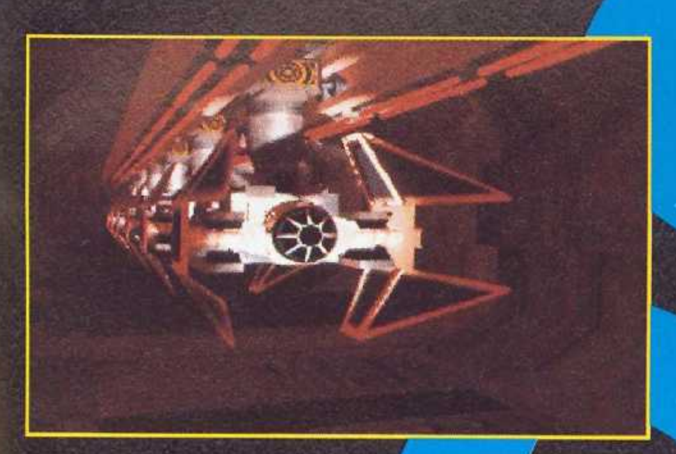
Claudio Conego, I-32013 Longarone
Harald Kauert, 22419 Hamburg
Klaus Anger, 89134 Hanstein
L. Landinger, 41462 Neuss
Rainer Rosch, 97318 Kitzingen

Die Gewinner der 20 CDs werden per Post benachrichtigt

Nette Aussichten ...



Pinball Dreams II
Es darf wieder geflippert werden. Passend zur Metallic-Kugel gibt es vier neue Flipper. Ob sie was taugen, ob der Spielspaß noch größer wird – alles das erfahrt Ihr im nächsten Heft.



Tie Fighter
Für Star-Wars-Freunde kommt nach dem CD-ROM-Bonbon Rebel Assault nun der langerwartete Tie Fighter in die heimischen PCs. Ihr könnt schon jetzt gespannt sein, wie Ihr Euch als Schergen des Imperators im Kampf gegen die Rebellen durchsetzen werdet.



Theme Park
Wenn die ASM-Redakteure könnten, wie sie wollten, dann würden sie zum Rummelplatz laufen. Leider geht das nicht, der Chefred will dauernd nur Artikel sehen. Aber dafür basteln wir uns am PC den eigenen Spaß-Park zusammen. Wir spielen für Euch "Sim Rummelplatz".



PD- und Shareware Amiga
Auch wenn es der Firma mit dem großen "C" und dem Computer namens "Freundin" gerade nicht gut geht – an Free-, Share- und sonstiger Ware für das Teil besteht kein Mangel. Wir haben uns mal bei den diversen Diskettenserien umgesehen, außerdem stellen wir CDs mit massenhaft Programmen vor.

Käse, oder was?
Tom hat es ins Schweizer Musterländle gezogen. Im geheimen Auftrag wollte er von dort etwas ganz Besonderes mitbringen. Was ist's gewesen? Konnte er zusehen, wie die Löcher in den Schweizer Käse gebohrt werden? Oder hat er bei einem altrömischen Legionärstreffen sein Brotstückchen ins Fondue fallen lassen? Ausführliches erfahrt Ihr in der nächsten ASM.

Hexx
Mit Hexx steht bei Tom ein Action-Rollenspiel auf dem Plan. Folgt ihm in eine düstere Welt mit Zauberern und echt tümmeligen Schlachtgetümmel. Aus der Sicht einer Spielfigur müßt Ihr die Götter der Magie und damit das alte Königreich befreien.

22 Männer und ein Ball
Die Weltmeisterschaft ist in vollem Gange, der Sieger steht noch nicht fest – und während unsere Jungs in den USA schwitzen, tun wir dasselbe im Bemühen um einen Vergleich der vielen Computer-Soccer-Games. Realitätsnähe, Spielwitz, Action, Steuerung, alles das sind Anforderungen, die Fußball-Fans an ein Computer-Sportspiel um das runde Leder stellen. Wir verraten in der nächsten Ausgabe, wer den ASM-Cup gewonnen hat.





It's Messe-Time
Marcus und Vera wagen mal wieder den Sprung über "Großen Teich", um Euch – nein, nicht von der WM – über Neuheiten, Trends und Highlights von der sommerlichen CES in Chicago zu berichten.

... in der ASM 9/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 8/94)

Hiermit bestelle ich ...
- ☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **ASM-Freundschaftswerbung** 12 Ausgaben (Preise s.u.) plus Prämie (☐ Zuzahlung 49,– DM für Magic of Endoria, PC) (☐ Zuzahlung 35,– DM für Mr. Nutz, Amiga)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.: ....
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Die Prämie wird per Nachnahme verschickt, wenn die Abo-Rechnung beglichen wurde. Die Nachnahmegebühr ist im Preis enthalten.

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

PLZ/Ort (*Bitte genaue Anschrift angeben!*)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 8/94

- ☐ **U.S.S. Enterprise** (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à **49,95 DM**
- ☐ **X-Wing** (Riesen-Modellbausatz) à **37,95 DM**
- ☐ **Star-Trek 3-Teile-Set** (Klebemodell) à **54,95 DM**
- ☐ **Millennium Falcon** (Klebemodell) à **59,95 DM**
- ☐ **Deep-Space-Nine-Shuttle...** (Klebemodell) à **49,95 DM**
- ☐ **X-Wing** (Snap-Modellbausatz) à **27,95 DM**
- ☐ **Tie-Fighter** (Snap-Modellbausatz) à **27,95 DM**
- ☐ **Star-Wars-Destroyer** (Klebemodell) à **49,95 DM**
- ☐ **Deep-Space-Nine-Station** (Klebemodell) à **59,95 DM !**

CDs

- ☐ **Star Trek Sound-Effects** à **31,95 DM**
- ☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** à **28,95 DM**
- ☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** à **24,95 DM**
- ☐ **Chris Hülsbecks »To be on top«-CD** à **29,95 DM**
- ☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** à **31,95 DM !**
- ☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** à **34,95 DM !**
- ☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** à **34,95 DM !**
- ☐ **"Deep Space Nine CD"** à **31,95 DM !**
- ☐ **Star Trek "The Best of"** à **34,95 DM !**
- ☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** à **59,95 DM !**
- ☐ **Reggae Nights Vol. 2** à **29,95 DM !**
- ☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** à **21,95 DM !**
- ☐ **Sierra-Soundtrack-CD** à **29,95 DM !**

Elektronik

- ☐ **Aztech-CD-ROM-Laufwerk** à **349,00 DM**
- ☐ **CDR 63 min.** à **33,99 DM**
- ☐ **Joypad Eagle für PC** à **24,95 DM**
- ☐ **Joystick Hawk für PC** à **24,95 DM !**
- ☐ **Power Sound 1-Lautsprecher** à **49,99 DM !**
- ☐ **Green 16 Soundkarte** à **199,99 DM !**
- ☐ **Sony Double Speed Laufwerk** à **349,00 DM !**
- ☐ **Orchid CD-ROM-Laufwerk CDS-3110** à **419,00 DM !**
- ☐ **Audio Blaster 2.5** à **99,00 DM !**
- ☐ **SoundWave 32** à **469,00 DM !**
- ☐ **Orchid GameWave 32** à **279,00 DM !**

HEFTE

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '93** (kompl. Jahrgang 1993) à **69,— DM**
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992) à **60,— DM**
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12) à **55,— DM**
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990) à **60,— DM**
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989) à **60,— DM**
- ☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) à **20,— DM**
- ☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 à **7,50 DM** — 12 14 15 16 17 19 20 21 23 24 à **9,80 DM**

- ☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... à **14,80 DM**
- ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen à **14,80 DM**

ORDNER & Bücher

- ☐ **Das neue Computer-Haßbuch** **7,50 DM**
- ☐ **Space Rat-Intergalaktisch** **7,80 DM**
- ☐ **Space Rat II-Abgefetzt** **7,80 DM**
- ☐ **Top Secret Hint Book** **7,80 DM**
- ☐ **4er Buch Pack** (Haßbuch, Space Rat I+II, Top Secret) **25,— DM**
- ☐ **'66 Game Boy-Spiele** (200 Seiten Tips,Facts u. Details) **29,80 DM**

Sonstiges

- ☐ ______________________ DM
- ☐ ______________________ DM
- ☐ ______________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)
Gesamtbetrag ____________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden brechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 8/94

GAMES, GAMES, GAMES

- ☐ **Grand Prix Unl. (PC)** à **29,95 DM**
- ☐ **Eric the Unready (PC)** à **19,95 DM**
- ☐ **Snoopy's Game Club (PC)** à **19,95 DM**
- ☐ **Lemmings 2** (☐ Amiga, ☐ PC) à **44,95 DM**
- ☐ **Gunship 2000** (☐ Amiga, ☐ PC) à **49,95 DM**
- ☐ **Ringworld (PC)** **49,95 DM**
- ☐ **Sensible Soccer (PC)** **49,95 DM**
- ☐ **Hexuma** (☐ Amiga, ☐ PC) **34,95 DM**
- ☐ **Incredible Machine (PC)** **34,95 DM**
- ☐ **Yo!Joe! (PC)** **29,95 DM**
- ☐ **Battlechess 4000 (PC)** **39,95 DM**
- ☐ **Buzz Aldrin's Race into Space (PC)** **39,95 DM**
- ☐ **Star Trek 25th Anniversary (PC)** **59,95 DM**
- ☐ **Amiga-Koffer** **59,95 DM**
- ☐ **Ultima Trilogie** **39,90 DM**
- ☐ **Creepers** **39,95 DM**
- ☐ **Populous (Amiga)** **29,95 DM**
- ☐ **Kick Off 2 (Amiga)** **24,95 DM**
- ☐ **Streetfighter II (Amiga)** **29,95 DM**
- ☐ **Legend of Myra** (☐ PC 3,5") à **34,95 DM !**
- ☐ **Sim Life** (☐ Amiga, ☐ PC 3,5", ☐ PC Windows 3,5") à **37,95 DM !**
- ☐ **Ishar II** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à **39,95 DM !**
- ☐ **Ecco Quest** (☐ PC 5,25") à **44,95 DM !**
- ☐ **Ragnarok** (☐ PC 3,5") à **40,00 DM !**
- ☐ **Turrican 3** (☐ Amiga) à **69,95 DM !**
- ☐ **Doofus** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à **59,95 DM !**
- ☐ **Battle Isle I** (☐ PC 3,5") à **49,95 DM !**
- ☐ **Space Quest IV** (☐ PC, 5,25") à **39,95 DM !**

T-SHIRTS

- ☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) à **28,95 DM !**
- ☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) à **23,95 DM !**
- ☐ **Don't Panic-Shirt** (XL) à **23,95 DM !**
- ☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (Jurassic-Logo) à **19,95 DM !**
- ☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (6 Dinos) à **19,95 DM !**
- ☐ **Jurassic Sweat-Shirt** (XL) à **34,95 DM !**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)
Gesamtbetrag ____________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden brechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: (*Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!*)

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
- ☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
- ☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
- ☐ Software ☐ Software

Datum ____________ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

(Bei Freundschaftswerbung: Lieferadresse für die Prämie)

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BATTLE ISLE 2

- Netzwerkfunktion und Null-Modem Unterstützung
- Neue Introsequenzen
- Beschleunigter Computergegner
- Die Scenery CD integriert sich in Ihre Battle Isle 2 Umgebung und erweitert das bereits vorhandene Battle Isle 2 Hauptprogramm.
- 16 neue Computerkarten
- 10 Mehrspielerkarten
- 50 neue Zwischensequenzen
- Sechs weitere neue Einheiten
- Erweiterte Musik
- Scenery CD benötigt ca. 550k Hauptspeicher
- Komplett in Deutsch! Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rasante Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



Retter, die des Hochverrats angeklagt werden

Scenery CD "Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Krieges und der Zerstörung TITAN-NETs waren Volk und Armee der Drullischen Föderation müde geworden. Doch noch immer gibt es keinen Frieden. Ehemalige Mitstreiter des Roboterimperiums aus den verschiedensten Volksgruppen halten den Kampf aufrecht. Das in politische Wirren verstrickte Reich ist vom Ausnahmezustand und Bürgerkrieg bedroht. Als Gegenmacht zu den noch immer einflußreichen Kadern alter Prägung wurde der STAG gegründet. Diese Interessensvertretung der dezentralisierten ROOM-Medien entwickelt sich zum kraftvollen Werkzeug der Opposition gegen den Großen Strategen Val Haris. Untätig muß er seiner eigenen Entmachtung zusehen. Als er nur wenige Stunden nach Tumulten auf den Straßen und im Parlament entführt wird, steht das Drullische Reich vor der nachhaltigsten Krise, der es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.



Begegnungen mit neuen Waffensystemen sind nicht unwahrscheinlich



Rätselhafte Ereignisse durchkreuzen die Handlung

Bestellen Sie per Fax 0208 / 450 88 99 unser kostenloses " Händler Promotionpaket".

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim an der Ruhr
Fax: 0208 / 450 88 99

